ΤΕΥΧΟΣ 57 ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1989 350 ΔΡΧ.

PIXEL

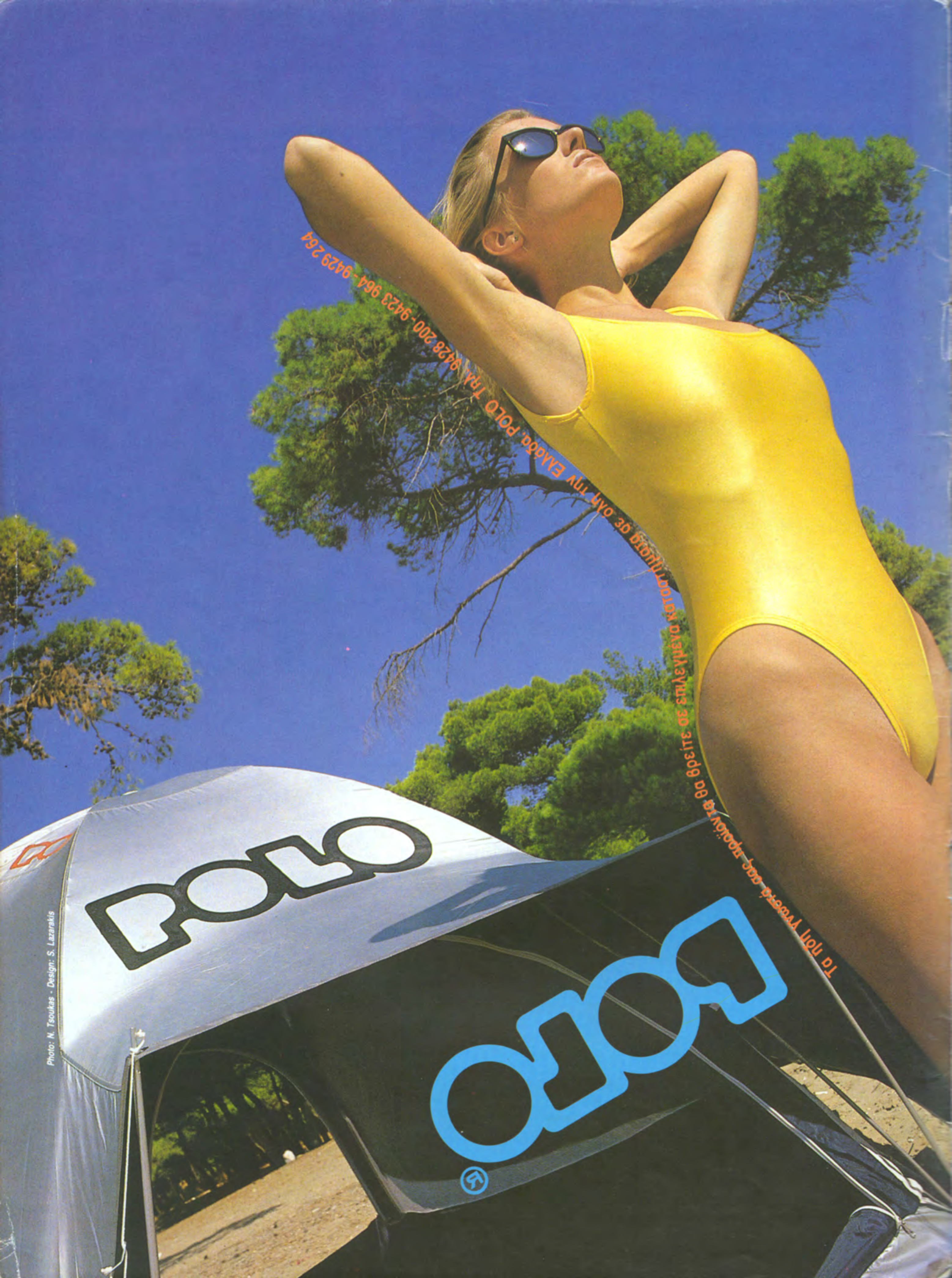
ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME-M

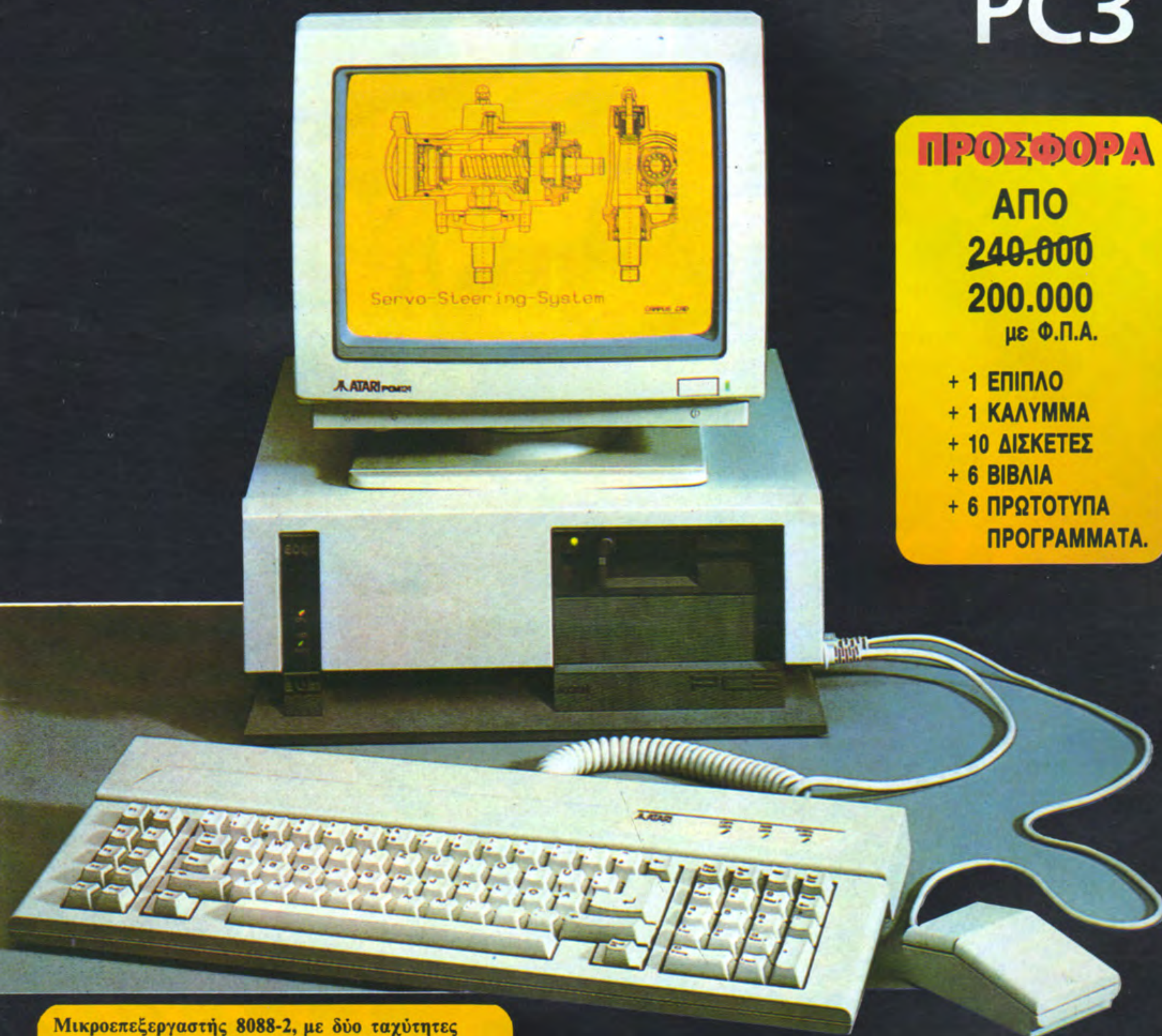
SPECIAL REVIEW: KICK OFF

ADVENTURE:
- KING'S QUEST IV

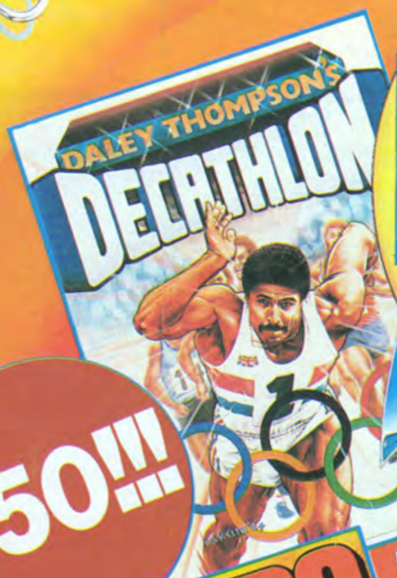
SPECTRUM:
- HYPERSAVE HYPERLOAD

ΩΡΑ ΓΙΑ... ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ


Τα ήδη γνωστά σας προϊόντα θα βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα. POLO Τηλ. 9428 200 - 9423 964 - 9429 264
POLO
POLO
Photo: N. Tsoukas - Design: S. Lazarakis


Το μόνο PC με ενσωματωμένη
EGA και EGA Monitor
ATARI
PC3
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΑΠΟ
240.000
200.000
με Φ.Π.Α.
+ 1 ΕΠΙΠΛΟ
+ 1 ΚΑΛΥΜΜΑ
+ 10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ
+ 6 ΒΙΒΛΙΑ
+ 6 ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.
Servo-Steering-System
ATARI
Μικροεπεξεργαστής 8088-2, με δύο ταχύτητες λειτουργίας στα 4,77 MHz και 8 MHz.
512K μνήμη RAM, με δυνατότητα επέκτασης στα 640K και Κάρτα EGA που υποστηρίζει CGA, Hercules και standard μονόχρωμα γραφικά
Οθόνη EGA, υψηλής ανάλυσης 640X350.
ΜΟΝΟ ΣΤΑ
COMPUTER MARKET
cm 1 ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.11.805
cm 2 ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
cm 3 ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

The Hit Squad



750!!!



750!!!







750!!!





750!!!







750!!!





750!!!

THE TOP NAMES - THE TOP GAMES

ΚΑΙ ΠΡΟΣΕΧΩΣ: RENEGADE, MATCHDAY, PREDATOR, ARKANOID, SUPER HANGON ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Γιά τη συλλογή σου

ΑΠΟ **ARKADE LIMITED**
Ελασσόνος 3, 35100 Λαμία
Τηλ: 0231-33390 Fax 0231-38800

PIXEL ΠΕΡΙΕ

ΤΕΥΧΟΣ 57
ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1989

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ... ΤΡΟΜΟΥ



ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΛΑΜΠΡΟΣ ΤΡΑΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΥΛΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΜΑΡΙΑ ΦΙΛΙΠΠΟΥ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΑΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΕΧΑΓΙΑΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΠΑΥΛΟΣ ΜΠΑΡΔΟΠΟΥΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΑΛΕΞΙΑ ΚΑΡΚΑΛΟΥ, ΖΩΗ ΛΙΣΓΑΡΑ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΘΩΜΑΣ ΤΖΗΡΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.260 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manoussou, Nikos Michos, Alekos Georgion, Vassilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

ΧΟΜΕΝΑ

REVIEWS

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΪΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΜΑΝΤΩ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ -ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΜΑΡΚΟΣ ΧΟΥΖΟΥΡΗΣ, ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vssilakis, Dimitris Assimakopoulos, Nikos Nasoufis, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antoine Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Mando Karagianni **PROOF READING:** Costas Nassis, Georgia Niforopoulou **PHOTOGRAPHY:** Markos Chouzouris **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 3.400 δρχ. αντί των 3.850 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω-πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ *SPECTRUM*
- ☐ *AMSTRAD*
- ☐ *COMMODORE*
- ☐ *ATARI ST*
- ☐ *AMIGA*

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΟΝΟΜΑ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101

102	103	104	105	106	107	108	109
110	111	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133
134	135	136	137	138	139	140	141
142	143	144	145	146	147	148	149
150	151	152	153	154	155	156	157
158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173
174	175	176	177	178	179	180	181
182	183	184	185	186	187	188	189
190	191	192	193	194	195	196	197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί φίλοι, μετά από αρκετές έντονες μέρες σαν αυτές των εκλογών (αλλά και των εξετάσεων για κάποιους άλλους), φτάσαμε στο διπλό καλοκαιρινό τεύχος μας, που για τους περισσότερους σημαίνει μέρες διακοπών και ξεκούρασης. Έτσι τώρα, μπορείτε να διαβάσετε το αγαπημένο σας θέμα ή να παίξετε κάποιο παιχνίδι με τον υπολογιστή σας, χωρίς να σκέφτεστε ότι σας περιμένουν κάποια μαθήματα ή κάποιες άλλες υποχρεώσεις σας, που ίσως κάποια στιγμή εγκατελείψατε, μπροστά στον πειρασμό μερικών καλοσχεδιασμένων sprites. Όμως και αυτή τη φορά δεν πρέπει να επαναπαύεστε πλήρως, καθώς περιμένουμε (μέσα στον τόσο χρόνο που έχετε για να προπονηθείτε, παίζοντας με το αγαπημένο σας παιχνίδι) να μας στείλετε τα νέα σας scores, καθώς προβλέπεται - μέχρι το Σεπτέμβρη - στη στήλη SCORES & SCORERS να υπάρχουν σοβαρές ανακατατάξεις.

Και βέβαια, βασικός σύντροφός σας στις καλοκαιρινές διακοπές θα είναι - εκτός από τον υπολογιστή σας - και το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Έτσι, αρχίζουμε από το Software File αυτού του μήνα, που αναφέρεται στις μεταφορές ταινιών από τις οθόνες των κινηματογράφων στα monitors των υπολογιστών μας. Τώρα μη σας φανεί περίεργο αν, καθώς παίζετε με κάποιο απ' αυτά τα παιχνίδια, δείτε να μαζεύονται γύρω σας μερικοί θεατές. Απλά, εκμεταλλευθείτε το (πατώντας σε κάποια κρίσιμη στιγμή του παιχνιδιού το PAUSE) και αρχίστε να πουλάτε πατατάκια και πορτοκαλάδες, ενώ οι πιο προχωρημένοι από εσάς μπορείτε να κόψετε τις σελίδες του Software File και να τις μοιράζετε για πρόγραμμα.

Αν πάλι οι επιχειρηματικές σας δραστηριότητες δεν περιορίζονται στο κοινό του κινηματογράφου, αλλά επεκτείνονται ακόμα παραπέρα, μπορείτε να μετατρέψετε το σπίτι σας σε γήπεδο (προς μεγάλη χαρά των γονέων σας) και να φορτώσετε το KICK OFF, που παρουσιάζουμε στο SPECIAL REVIEW, μερικές σελίδες πιο κάτω. Σ' αυτή την περίπτωση, σας προτείνουμε να προσεγγίσετε τους φιλάθλους που θα έχουν μαζευτεί (αποφεύγοντας τους χούλιγκανς) πουλώντας σάντουιτς, μαξιλαράκια, έως και πλαστικές σακούλες, των οποίων η αξία θα ανέβει κατακόρυφα, σε περίπτωση που αρχίσει να βρέχει. (Με τις αναποδιές του καιρού, όλα να τα περιμένει κανείς).

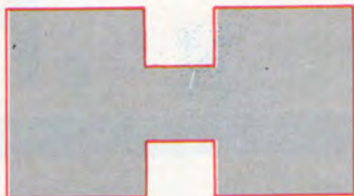
Αλλά και οι φίλοι της περιπέτειας θα βρουν στο Adventure αυτού του τεύχους μια παρουσίαση του KING'S QUEST IV, όπου, αυτή τη φορά, πρέπει να βρείτε ένα φυλαχτό, πριν να πέσει στα χέρια της κακιάς Lolotte και το χρησιμοποιήσει για να φέρει δυστυχία στη γη του Tamir. Αν λοιπόν εσείς πιστεύετε ότι είναι κρίμα κοτζάμ Tamir να δυστυχήσει, τότε... προλαβαίνετε δεν προλαβαίνετε.

Μια ευχάριστη έκπληξη, για τους φίλους του προγραμματισμού στο Spectrum, είναι το θέμα που φιλοξενούμε αυτό το μήνα, το οποίο επιτρέπει στο Spectrum να σώζει και να φορτώνει προγράμματα πολύ γρηγορότερα από τη συνηθισμένη του ταχύτητα και - το σπουδαιότερο - χωρίς αυτό να είναι εις βάρος της αξιοπιστίας.

Όσοι προτιμούν τα hardware tests, θα βρουν ενδιαφέρουσα την παρουσίαση του Sprinter 180. Πρόκειται για ένα εκτυπωτή από τη Schneider, που, όπως προδίδει το όνομά του, βασικό του χαρακτηριστικό είναι η μεγάλη του ταχύτητα σε draft εκτυπώσεις.

Μαζί με τα υπόλοιπα γνωστά σας θέματα, συμπληρώνεται το διπλό καλοκαιρινό τεύχος του PIXEL, το οποίο είναι φορτωμένο με την τεράστια ευθύνη του να σας ψυχαγωγεί για ένα ολόκληρο καλοκαίρι. Ελπίζοντας ότι θα εκπληρώσει το σκοπό του, εμείς σας ευχόμαστε καλά μπάνια και ανανεώνουμε το ραντεβού μας για το Σεπτέμβρη. Μέχρι τότε, καλό καλοκαίρι.

Ο αρχισυντάκτης

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ... ΣΤΟ HI-FI

ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ στερεοφωνικό συγκρότημα, που απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες, παρουσίασε πρόσφατα η Sharp. Το συγκρότημα αποτελείται από κασετόφωνο, ραδιόφωνο AM/FM, πικ-άπ και συνοδεύεται από ένα walkman με ακουστικά, που παίζει το ρόλο δεύτερου κασετοφώνου, καθώς και από ενσύρματο χειριστήριο και μικρόφωνο. Στην Ελλάδα πρόκειται να έρθει σύντομα. Για περισσότερες όμως πληροφορίες, ρωτήστε την εδώ αντιπροσωπία της Sharp: Γ.Λ. Ησαϊάδης ΕΒΑΕ, Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225211.



ΕΝΑ ΠΑΝΕΞΥΠΝΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ

ΤΟ ΑΡΚΟΥΔΑΚΙ ΠΟΥ βλέπετε στη φωτογραφία ανήκει στην υπηρεσία διώξεως κοινού εγκλήματος. Το βάζετε στο αυτοκίνητό σας και αναλαμβάνει να διώξει όλους τους επίδοξους κλέφτες. Πρόκειται για ένα σύστημα συναγερμού, που λειτουργεί με κάθε αλλαγή πίεσης του αέρα στο εσωτερικό του αυτοκινήτου. Διαθέτει αρκετά ισχυρή σειρήνα (110 db!) και κυκλοφορεί στην Αμερική, όπου και κοστίζει 12.000 δρχ. περίπου.



ΓΙΑ ΠΙΟ ΖΩΝΤΑΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΟ U-FORCE JOYSTICK δεν χρειάζεται να το αγγίζετε για να καταλάβει τις κινήσεις που θέλετε να πραγματοποιήσετε. Διαθέτει σένσορες και «διαβάζει» τις κινήσεις των χεριών σας. Έτσι, μπορείτε να γυμνασθείτε και λιγάκι παίζοντας μποξ, χωρίς όμως να κινδυνεύετε από το δεξί direct του αντιπάλου σας. Το U-force συνεργάζεται με τις κονσόλες της Nintendo και κοστίζει 11.000 δρχ. Broderbund Software, 17 Paul Dr., San Rafael, Calif. 94903.



ΕCΗ

ΤΑ DATA ΕΡΧΟΝΤΑΙ!



ΤΑ ΠΡΩΤΑ DIGITAL κασετόφωνα άρχισαν ήδη να εμφανίζονται στην παγκόσμια αγορά. Το dat της φωτογραφίας έχει κατασκευαστεί από τη Nakamichi και διαθέτει, εκτός από τη μονάδα ηχογράφησης, μια ξεχωριστή μονάδα επεξεργασίας του ήχου, καθώς και remote control. Η τιμή τους ακόμη δεν είναι γνωστή, μια και δεν έχει έρθει στην Ελλάδα. Εν αναμονή εξελίξεων, λοιπόν, στο χώρο του ψηφιακού ήχου.

32Κ Ή 64Κ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ



Η ΝΕΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ατζέντα της Casio διαθέτει 32 Κ μνήμη, όσο δηλαδή διέθετε - πριν από καιρό - ένας από τους πρώτους home computers, ο ORIC. Το SF-4000, όμως, χρησιμοποιεί αυτή τη μνήμη εντελώς διαφορετικά. Διαθέτει λειτουργίες αποθήκευσης τηλεφώνων, σημειώσεων, ωρολογίου προγράμματος και ημερολογίου. Μπορείτε να το βρείτε και στην έκδοση των 64Κ (SF-7500), που συνδέεται και με PC. Η τιμή του SF-4000 είναι 33.000 δρχ., του SF-7500 είναι 51.000 δρχ. ΕΛ ΜΗ-Α.Ε. Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643811.

ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ...

ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΕΤΟΙΜΑΖΕΣΤΕ για καλοκαιρινές διακοπές, ένα καλό ραδιόφωνο σας είναι απαραίτητο. Το ICF-SW15 της Sony είναι ένα σύστημα παγκόσμιας λήψης, που αποτελείται από μια τηλεσκοπική κεραία με καλώδιο που της επιτρέπει να συνδέεται με έναν controller, ο οποίος προσαρμόζεται πάνω στο ραδιόφωνο. Το σετ συμπληρώνεται από ένα ζευγάρι ακουστικά, καθώς και από ένα μετασχηματιστή. Η τιμή του είναι 110.000 δρχ.
Σ. Πετρόχειλος και ΣΙΑ Ο.Ε. Συγγρού 251, τηλ. 9348554.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι -διαφημιστικό.

Αντί να ρωτάτε στο δρόμο...

...Ψάχνοντας απελπισμένα για κάποια τοποθεσία, μπορείτε από εδώ και μπρος να ζητάτε βοήθεια από κάποιον υπολογιστή. Τουλάχιστον στη Βρετανία αυτό είναι πια πραγματικότητα. Το αρμόδιο υπουργείο, σε συνεργασία με την Ένωση Αυτοκινητιστών, έχει φτάσει πια στο τελευταίο στάδιο ετοιμασίας, χρησιμοποιώντας σχεδιαστικά προγράμματα CAD και συμβατούς για την παραγωγή και ενοποίηση όλων των χαρτών και τουριστικών οδηγών της χώρας. Τα πλεονεκτήματα βέβαια της εργασίας αυτής δεν είναι μόνο το χαρτογραφικό «νοικοκύρεμα» της χώρας. Οι digitized χάρτες θα είναι διαθέσιμοι στους οδηγούς τη στιγμή της οδήγησης, μέσω μιας νέας οθόνης υγρών κρυστάλλων, η οποία θα απεικονίζει ανά πάσα στιγμή τη θέση του οχήματος μέσα στην

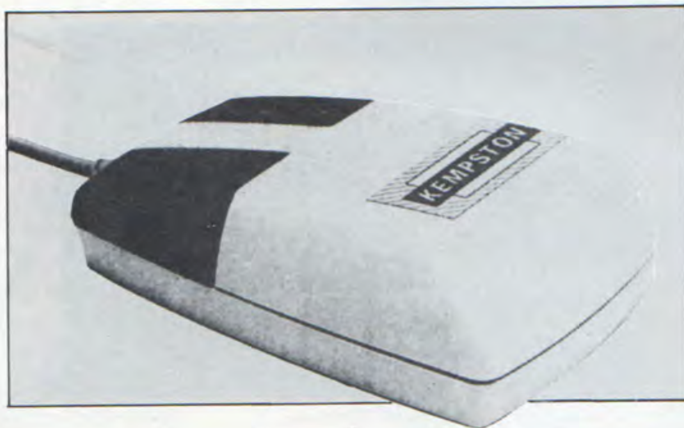


πόλη, αφού πάρει τα δεδομένα του χάρτη μέσω της περιοχής, συμπεριλαμβανομένων και των τουριστικών αξιοθέατων, όπως κάστρα, ανεμόμυλοι και ζωολογικοί κήποι. Το σημαντικότερο όμως είναι ότι η νέα αυτή μέθοδος χαρτογράφησης επιτρέπει γρήγορες και εύκολες βελτιώσεις και διορθώσεις. Όσο για τη βοήθεια που θα προσφέρει στους νέους οδηγούς, αυτή είναι φυσικά ανυπολόγιστη.

Όσο για την Ελλάδα, τι να τους κάνουμε τους υπολογιστές... έχουμε τους περιπτεράδες.

Νέο ST mouse

Μήπως έχετε εκνευριστεί με τα κουμπάκια του ποντικιού σας, ω αγαπητοί Αταράδες; Μάλλον. Μπορεί το ποντίκι των ST να είναι ένα από τα καλύτερα που έχουν κυκλοφορήσει, δεν παύει όμως να είναι ευπαθές στα πλήκτρα, τα οποία μετά από λίγο καιρό αρνούνται με πείσμα να πιεστούν. Βλέποντάς τα όλα αυτά η Kempston Data αποφάσισε ότι είναι ώρα για ένα νέο ποντίκι. Το mouse είναι αρκετά πιο εργονομικό από τον συνάδελφό του και σε πιο «χυτή» γραμμή, ενώ περιλαμβάνει και δύο πλήκτρα με καλύτερη, όπως λέγεται, αίσθηση. Το περιφερειακό φημίζεται σαν ιδιαίτερα ανθεκτικό στη σκόνη του γραφείου και κοστίζει - στη Μεγάλη Βρετανία - 30 λίρες.



Ο διαγωνισμός των gamers

432 κουπόνια πλημμύρισαν αυτή τη φορά τα γραφεία μας, κάτι που είχαμε να δούμε από την εποχή του Pacmania. Δεν μας το λέγατε πιο πριν ότι σας αρέσει τόσο ο Schwarzenegger; Έχουμε και το Predator. Πάντως, τα δέκα μπλουζάκια περιμένουν τους νικητές τους, οι οποίοι είναι οι εξής:

Λάμπης Χατζηλαλαρίδης, Αμ. Ερ. Σταυρού 38, Καβάλα (Commodore Amiga)
Νίκος Δόμβρος, Περδίκα 39, Θεσσαλονίκη (Atari 520 ST)
Γιώργος Γιανναδάκης, Παναγή Τσαλδάρη 20, Χολαργός (Amstrad)
Κώστας Περδικούρης, Β. Ηπείρου 7, Σαλαμίνα (Atari 520 ST)
Γρηγόρης Λαυρεντιάδης, Γ. Θεοτοκά 1, Θεσσαλονίκη (ZX Spectrum 48)
Λεωνίδας Σαραφίδης, Σιατίστης 11, Κοζάνη (Amstrad)
Κώστας Αναστασόπουλος, Ορφέως 30, Γαλάτσι (Commodore 64)
Νίκος Μούρας, Ελευθέριου Βενιζέλου 93, Μυτιλήνη (Amstrad)
Δημήτρης Ραυτόπουλος, Θρασύβουλου 29, Καστέλλα Πειραιά (Amstrad)
Γ. Φραντζεσκάκης, Φρεαττίδος 30, Πειραιάς (Amstrad).

Ελπίζω να μη μοιάζετε πολύ στο Σβαρτσενέγκερ παιδιά, για να σας κάνουν τα μπλουζάκια. Συγχαρητήρια και περιμένουμε τα κουπόνια σας για το Skweek.



Ηλεκτρονικός Παιδίατρος

Μια εταιρία προγραμμάτων και εφαρμογών ανέπτυξε πρόσφατα ένα πρόγραμμα, το οποίο επιτρέπει στους γονείς να διαγνώσουν τις ασθένειες των παιδιών τους. Το όνομά του είναι Family Care και τρέχει σε IBM συμβατούς. Η κατασκευάστρια εταιρία του, Lundin Laboratories, υποστηρίζει ότι το πρόγραμμα είναι ικανό να βρει τις ασθένειες παιδιών μέχρι 15 ετών με επιτυχία σχεδόν στα όρια της διάγνωσης από άνθρωπο. Χρησιμοποιεί μια σειρά από ερωτήσεις για να εστιάσει τα συμπτώματα και να αναλύσει την ασθένεια.

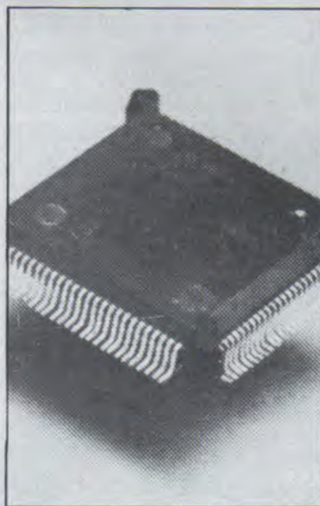
Εμείς φυσικά εντυπωσιαστήκαμε από την είδηση, οι γιατροί όμως όχι. Κι αυτό γιατί το ιατρικό software βρίσκεται σε συνεχή άνθηση και ο ανταγωνισμός είναι ήδη μεγάλος. Έτσι, υποστηρίζουν ότι το πακέτο έχει περιορισμούς. Δεν μπορεί να καλύψει πλήρως τις περιπτώσεις θεραπείας, όπως οι περισσότεροι ιατρικοί οδηγοί, και δεν είναι τόσο σύνθετο, όσο τα επαγγελματικά ιατρικά προγράμματα. Αφήστε δε το γεγονός ότι, σύμφωνα με τις εκτιμήσεις πολλών παιδιάτρων, η αποτυχία του να διαγνώσει με ακρίβεια μια ασθένεια έχει σαν αποτέλεσμα να εμφανιστεί στην οθόνη το μήνυμα «Επείγον! Ζητήστε αμέσως ιατρική βοήθεια!!».

Τελικά μπορεί εσείς να γλιτώσετε από την ιλαρά, αλλά όχι κι οι γονείς σας από καρδιά...

Τη ζωή σας ή τα ...chips σας;

Η παρανομία στην Πληροφορική δεν είναι καινούργιο φαινόμενο. Τόσοι και τόσοι hackers έχουν αφήσει όνομα για τις «αταξίες» τους. Φαίνεται όμως ότι η ηλεκτρονική κομπίνα, όσο κι αν φαίνεται γοητευτική, υστερεί σε περιπέτεια και δράση από τις παλιές καλές «δουλειές» που γίνονταν νύχτα. Τι να κάνουμε, το κλασικό έχει πάντα την αξία του.

Αυτή θα πρέπει μάλλον να είναι η αιτία για το νέο κύμα ληστειών που έχουν σχέση με υπολογιστές. Τη φορά αυτή στόχος είναι τα ...RAM τσιπάκια. Μετά την οικονομική αναστάτωση λόγω της έλλειψης των τσιπς, οι τιμές τους ανέβηκαν κατακόρυφα, κάτι που τράβηξε την προσοχή των «ελαφροχέρηδων». Αποτέλεσμα: Πέντε ένοπλες ληστείες στο διάστημα Σεπτέμβρη - Ιούνη, παρά τη μείωση - στο μεταξύ - των τιμών της RAM. Στον κατάλογο των εταιριών, που ανακαλύπτουν ότι τα αποθέματά τους έχουν



κάνει φτερά, είναι μεγάλα ονόματα του χώρου, όπως π.χ. η Sun Microsystems ή ακόμα και η αφοσιωμένη στον 80386 Compaq. Οι συλλήψεις δίνουν και παίρνουν: Στη ληστεία της Compaq μόνο, μπήκαν στη φυλακή 22 άτομα. Αλλά οι ληστές δεν φαίνεται να πτοήθηκαν και πολύ. Στην εταιρία AST οι ληστές χρησιμοποίησαν αυτόματα για να δέσουν τους φύλακες και να κλέψουν περιφερειακά αξίας 11.000 λιρών, ενώ λίγο αργότερα δύο μασκοφόροι έκλεψαν 610.000 λίρες σε τσιπάκια DRAM από τη Western Digital.

Το μόνο που μένει είναι να δούμε τσιπάκια με ενσωματωμένο συναγερμό...

Τα ανδροειδή έρχονται

Σε νέες, οικιακές εκδόσεις

Στο προηγούμενο PIXEL είχαμε μιλήσει για ένα σιδερένιο ρομπότ-ακρίδα. Παραήταν μεγάλο βέβαια για ακρίδα. Με τον 1,5 τόνο βάρος, θα χρειαζόταν πολύ ανθεκτικό έδαφος για να περπατήσει.

΄Ομως μην τρομάζετε. Η πρώτη γενιά των ανδροειδών δεν έχει καμιά σχέση με αυτά τα τέρατα. Είναι πιο... κοντή και πολύ πιο έξυπνη. Πού τα ξέρουμε όλα αυτά; Μα από την ανακοίνωση της Droid Systems, μιας εταιρίας που έχει πάρει πολύ στα σοβαρά την υπόθεση των ανδροειδών. Το τελευταίο της δημιούργημα, το οποίο προβλέπεται να μπει πολύ σύντομα σε φάση παραγωγής, είναι το Droid Genesis I. Πρόκειται για ένα ρομποτάκι ύψους 1,40 περίπου, το οποίο, εκτός των άλλων, είναι συμβατό με IBM.

Το Droid είναι μια πρώτης τάξης νοικοκυρά. Μπορεί να αποθηκεύσει ορισμένα μικροπράγματα και να τα επιστρέψει όταν του ζητηθούν, να καθαρίσει πατώματα και να τακτοποιήσει ράφια καταστημάτων. Μπορεί να σηκώσει περίπου 15 λίμπρες βάρος με τον βραχίονά του και να δουλέψει ακούραστα για έξι ώρες, χωρίς ανάγκη επαναφόρτισης. Διαθέτει μια ειδική βάση, στην οποία υπάρχει ένα ενσωματωμένο πληκτρολόγιο, για να μπορείτε να το προγραμματίσετε. Στο σιδερένιο του κρανίο φιλοξενούνται ορισμένα πολύ ανθρώπινα χαρακτηριστικά: μονάδα εντοπισμού αντικειμένων, κύκλωμα σύνθεσης φωνής και ανιχνευτές ήχου.

Εκτός από αυτά όμως, το Droid μπορεί να βάλει ένα χεράκι σε πολλές ακόμα εργασίες. Για παράδειγμα μαθαίνει πολύ εύκολα να πλένει ένα αυτοκίνητο, να φυλάει το σπίτι (επαγγελματίες σκύλοι ενωθείτε), να σερβίρει ποτά, να ...λέει αστεία (...μεταλλικό χιούμορ;), να κουρεύει το γρασίδι (κι όποιον βρίσκεται εκείνη την ώρα ξαπλωμένος εκεί), να απαντά στο κουδούνι της πόρτας, να ταΐζει τα ζώα, να βγάζει βόλτα το σκύλο, να λέει ιστορίες στα μικρά παιδιά για να κοιμηθούν (;;!) και να μαζεύει τις μπάλες του γκολφ ή του τένις, κατά τη διάρκεια της παρτίδας σας. Η ίδια η εταιρία, η Droid Systems, ανακοίνωσε ότι ελπίζει να καθιερώσει το Droid Genesis σαν το νέο standard στον τομέα των εφαρμογών της ρομποτικής.

Computerized βαρομετρικά

Καιρός για Amiga

Η Amiga είναι μια κυρία. Κι όπως πολλές οι κυρίες, έχει ένα ελάττωμα: είναι πολύ ζηλιάρα.

Ενώ λοιπόν ο Atari έχει ήδη συμπεριλάβει στη βιβλιοθήκη των προγραμμάτων του ένα πακέτο με hardware, που του επιτρέπει να συνδέεται με μετεωρολογικούς δορυφόρους, η Amiga ακολουθεί κι αυτή με την σειρά της. Το σύστημα hardware-software ονομάζεται Teletext Adaptor και η κατασκευάστρια εταιρία του είναι η Microtext. Η συσκευή αυτή επιτρέπει στους κατόχους και των δύο μηχανημάτων να επιλέγουν εικόνες που στέλνονται στη γη από τους μετεωρολογικούς δορυφόρους που βρίσκονται σε τροχιά, χρησιμοποιώντας - τίποτε περισσότερο από - μια απλή κεραία τηλεόρασης.

Οι εικόνες μεταδίδονται συνήθως με το σύστημα Ceefax και παρουσιάζονται στην Amiga διαδοχικά. ΄Οπως καταλαβαίνετε, δεν μπορείτε να λάβετε τις εικόνες κατ' ευθείαν από την τηλεόραση. Ο χρήστης θα χρειαστεί να κάνει download οποιαδήποτε από τις εικόνες επιλέξει με το ποντίκι.

Το μόνο κακό, με την εντυπωσιακή - κατά τα άλλα - εφαρμογή, είναι το ότι οι εικόνες στέλνονται μόνο μέσω του τηλεπικοινωνιακού δικτύου του BBC, απ' όπου μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε δωρεάν.

Στην Αγγλία το hardware και το πρόγραμμα κοστίζουν 125 λίρες. Θέλετε περισσότερες πληροφορίες; Δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε στο τηλέφωνο 0705595694.



Save the Jews

Μετά τη ρατσιστική λύσσα των παράνομων προγραμματιστικών ομάδων, να και κάτι που ισορροπεί λίγο τα πράγματα. Το Dorot Project είναι ένα φιλόδοξο πακέτο που τρέχει σε έναν κεντρικό υπολογιστή, κάπου στο Tel Aviv. Πρόκειται ουσιαστικά για μια database, η οποία όμως έχει έναν πολύ συγκεκριμένο σκοπό: την αναζήτηση χαμένων ατόμων στα στρατόπεδα συγκέντρωσης. Οι οικογένειες που θέλουν να αναζητήσουν τους χαμένους τους συγγενείς δεν έχουν παρά να τροφοδοτήσουν το πρόγραμμα με δεδομένα, τα οποία σχηματίζουν ένα γενεαλογικό δέντρο. Οι πέντε κοντινότεροι συγγενείς του ατόμου που αναζητείται καταγράφονται στο αρχείο, το οποίο έχει πια αποθηκευμένα στοιχεία και πληροφορίες για χιλιάδες οικογένειες. Ο υπολογιστής μπορεί έτσι να διασταυρώσει με ακρίβεια και ταχύτητα τα αποτελέσματα των πληροφοριών και να δώσει - σε πολύ συντομότερο χρονικό διάστημα - αποτελέσματα, για τα οποία μέχρι τώρα απασχολούνταν ένας μεγάλος αριθμός προσωπικού. Κι όπως καταλαβαίνετε, αυτό είναι μια υπόθεση στην οποία δεν μπορεί να περιμένει κανείς...

Βιντεοσκοπήστε άφοβα

Όλοι σας θα έχετε ζήσει τον εφιάλτη του προγραμματισμού ενός βίντεο. Μπορείτε να προγραμματίζετε ώρες ολόκληρες, για να διαπιστώσετε τελικά ότι γράψατε λάθος κανάλι ή λάθος ημέρα. Όλα αυτά όμως φαίνεται να τελειώνουν, αφού οι υπολογιστές αποφάσισαν να βάλουν ένα χεράκι στο πρόβλημα.



Το SmarTV είναι ένα νέο σύστημα που ελέγχεται από υπολογιστή και το οποίο αναλαμβάνει να παρακολουθήσει κάθε τηλεοπτικό πρόγραμμα, το οποίο (προσέξτε αυτό) πιστεύει ότι θα ...ενδιαφέρει τον κάτοχό του! Έχει τη δυνατότητα να μαγνητοσκοπήσει περίπου 186 ώρες (ποιά λεπτά...) προγραμμάτων. Ένα μενού που εμφανίζεται στην οθόνη καθοδηγεί το χρήστη/τηλεθεατή να επιλέξει αυτά που θέλει, μέσα από μια λίστα τηλεοπτικών προγραμμάτων. Το σύστημα περιλαμβάνει και το απαραίτητο περιφερειακό, ένα ρομπότ που αλλάζει βιντεοκασέτες, κάνοντάς τα έτσι όλα μόνο του. Κι επειδή και εμείς, όπως κι εσείς, είχαμε το ίδιο ερώτημα «μα καλά, πώς ξέρει το computer τι μου αρέσει εμένα;», σας πληροφορούμε ότι τα πράγματα είναι αρκετά απλά. Η εταιρία αναλαμβάνει να πάρει μια μίνι συνέντευξη από κάθε ένα χρήστη ξεχωριστά, από την οποία συνέντευξη καταλαβαίνει τις προτιμήσεις του και κάθε εβδομάδα ένας μεγάλος mainframe υπολογιστής τροφοδοτεί όλες τις συσκευές με το τηλεοπτικό πρόγραμμα και τις εκπομπές στις οποίες πρέπει να πατήσουν το record.

Δύσκολα τα γούστα των ανθρώπων...

Πώς ένας ST μπορεί να γίνει Mega

Η πρωτοεμφανιζόμενη Frontier software, η οποία έχει ειδικευθεί στους σκληρούς δίσκους στον Atari και την Amiga, είναι ξανά στην επικαιρότητα με ένα νέο upgrade για τα μοντέλα της Atari. Πρόκειται για την πλακέτα Xtra-RAM, μια κατασκευή η οποία παρέχει τη δυνατότητα για επέκταση της μνήμης στα 2 MBytes. Η επέκταση γίνεται στο εσωτερικό και των 520 STFM και των 1040 και κοστίζει περίπου 400 λίρες. Στην τιμή αυτή βέβαια δεν περιλαμβάνονται τα ...εργατικά σας, μια και θα χρειαστεί να βάλετε κι εσείς ένα χεράκι. Η μέθοδος πάντως είναι απλή: τραβάτε από την πλακέτα δύο τσιπάκια (δεν χρειάζεται κολλητήρι γι' αυτό) και τοποθετείτε δυο πλακέτες, οι οποίες περιέχουν τις μνήμες. Κατόπιν ξεκολλάτε τα τσιπάκια της MMU και του shifter (μη φοβάστε, είναι σε βάσεις), κολλάτε την πλακέτα και τα τοποθετείτε στις νέες τους θέσεις. Η πλακέτα περιέχει 16 τσιπς του 1 MBit. Η εταιρία ανακοίνωσε και κάτι ακόμα: για όσους χρήστες μπορούν να προμηθευτούν τσιπάκια RAM του 1 MBit, θα κυκλοφορήσουν πλακέτες χωρίς τα τσιπάκια.



Η επέκταση λειτουργεί άψογα με όλα τα ST και συνοδεύεται με manual, ένα πρόγραμμα που τεστάρει την επιπλέον μνήμη και με πολλά utilities για RAM disk και disk spooler.

Βέβαια, τα μικροπροβλήματα πάντα υπάρχουν. Σε μερικά μηχανήματα για παράδειγμα, η MMU μπορεί να χειριστεί μόνο 500 KB και θα χρειαστεί να την αλλάξετε κι αυτή με κάποια άλλη, την οποία η Frontier - όπως λέει - θα πουλήσει μαζί με το upgrade. Αλλά, πάντως, είναι κι αυτό κάτι...

Τρισδιάστατα... computers;

Ας υποθέσουμε ότι καταφέρνετε να σχεδιάσετε ένα ηλεκτρονικό κύκλωμα στις τρεις διαστάσεις. Να τοποθετήσετε δηλαδή τα εξαρτήματα όχι πάνω σε μια πλακέτα με κάποιο μήκος και πλάτος, αλλά σε ένα τρισδιάστατο board. Με τον τρόπο αυτό οι ειδικοί υποστηρίζουν ότι το μέγεθος του κυκλώματος, οι επαφές και οι καλωδιώσεις μειώνονται σημαντικά. Μ' αυτόν τον τρόπο, ένα τρισδιάστατο τσιπάκι με το ίδιο μέγεθος έχει περίπου 90% περισσότερο χώρο για κυκλώματα, έτσι ώστε να γίνει ένα σούπερ-τσιπ, με τεράστιες δυνατότητες επεξεργασίας και μειωμένη κατανάλωση ενέργειας. Και μη νομίζετε ότι όλα αυτά είναι θεωρητικά. Οι ίδιοι επιστήμονες που κατέληξαν σε αυτό το συμπέρασμα εργάζονται ήδη πυρετωδώς για τη δημιουργία ενός υπερυπολογιστή με ικανότητα επεξεργασίας 10 δισεκατομμυρίων πράξεων ανά δευτερόλεπτο (απάθεια, απάθεια, κάντε τους αδιάφορους), ο οποίος - σημειωτέον - θα είναι φορητός. Ήδη έχει παρουσιαστεί ένα δοκιμαστικό μηχάνημα, ενώ ετοιμάζεται πυρετωδώς και το software.

Αυτάαααααα...

Δαιμονάκι δαιμονάκι

Καιρό είχε να μας επισκεφθεί ο δαίμων του τυπογραφείου. Βλέπετε όλοι έχουν κάτι να φοβούνται: εσείς έχετε τα virus για τις δισκέτες σας κι εμείς το δαίμονα για το περιοδικό μας. Μέχρι να ψεκάσουμε με αντιδαιμονικό και να έρθει να ρίξει κανένα spell ο αγαπητός Αντρέας, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να διορθώσουμε όπως όπως: ξαναπάρτε λοιπόν τηλέφωνο την GD-Tronics, αυτή τη φορά στο 4324111 και όχι στο 4323111 όπως είχε γραφεί στο προηγούμενο τεύχος, για τα tuners που σας ενδιαφέρουν. Όσο για μας, ελπίζουμε να ξεφορτωθούμε σύντομα το απαίσιο ον, προτού αρχίσει πάλι τΙς ατ4αΞίες .../, 4αδε456ΑΣΣ dsfgwt... επ, έλα εδώ εσύ... έλα εδώ αμέσως!!!

Τρισδιάστατα monitors;

Ναι, αλλά για λίγους...



Η Texas Instruments εργάζεται σύσσωμη αυτόν τον καιρό πάνω σε μια νέα επαναστατική καινοτομία: την τρισδιάστατη απεικόνιση εικόνων. Η εργασία έχει ήδη αποτελέσματα και συνδυάζει την τεχνική της ολογραφίας με αυτήν της τρισδιάστατης απεικόνισης, η οποία χρησιμοποιούνταν μέχρι σήμερα. Αντίθετα όμως με την ολογραφία, στην οποία τα αντικείμενα παραμένουν ακίνητα, και στην τρισδιάστατη απεικόνιση, η οποία απαιτούσε ειδικά γυαλιά, η νέα μέθοδος έχει τη δυνατότητα να απεικονίζει κινούμενα αντικείμενα.

Το τρικ βρίσκεται στην επιφάνεια απεικόνισης. Πρόκειται για ένα δίσκο, ο οποίος είναι τοποθετημένος σε έναν κινητήρα, ο οποίος τον περιστρέφει με ταχύτητες από 400 μέχρι 600 στροφές ανά λεπτό. Επάνω από το δίσκο υπάρχει μια γεννήτρια ακτίνων laser, η οποία ελέγχεται από υπολογιστή και παράγει την εικόνα. Η εικόνα που παρουσιάζεται στο διάγραμμα είναι δύο διαστάσεων· για την άλλη μια διάσταση η ακτίνα συγχρονίζεται με την περιστροφή του κινητήρα. Επειδή το μάτι μας - ως γνωστόν - ξεγελιέται εύκολα, «ενώνει» τελικά όλα αυτά σε μια κινούμενη εικόνα τριών διαστάσεων.

Για μια έγχρωμη εικόνα, τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα, αλλά όχι ακατόρθωτα. Αρκεί να χρησιμοποιηθούν τρεις δέσμες lasers με χρώματα κόκκινο, πράσινο και μπλε. Θεωρητικά η εικόνα μπορεί να έχει όσο μέγεθος θέλετε, αρκεί να αυξήσετε την διάμετρο της επιφάνειας του δίσκου. Μέχρι αυτή την στιγμή, στα πειράματα χρησιμοποιήθηκαν δίσκοι διαμέτρου 36 ιντσών.

Η πρώτη εφαρμογή των οθονών αυτών προβλέπεται ότι θα είναι ο εναέριος έλεγχος των αεροδρομίων. Τα αεροπλάνα θα φαίνονται να κινούνται στον χώρο, ενώ οι αποστάσεις μεταξύ τους θα χρωματίζονται διαφορετικά.

Θα σας συμβούλευα να μη βιαστείτε να πάρετε καινούργιο monitor...

Τρελά joysticks (1)



Η πρωταθλήτρια στις κονσόλες Nintendo ξαναχτυπά, αυτή τη φορά με μια νέα σειρά από πρωτοποριακά joysticks. Τα νέα μοντέλα δεν έχουν μικροδιακόπτες και καλά καλά δεν έχουν ούτε μοχλό. Ποιός είναι ο μοχλός; Μα το ίδιο σας το χέρι! Ένα μεταλλικό γάντι με παράξενα πλήκτρα «φοριέται» στο χέρι σας και μεταφράζει τις κινήσεις σας στο χώρο. Δεν έχετε παρά να το φορέσετε και να καθορίσετε ποιές κινήσεις (του χεριού) θα αντιστοιχούν σε ποιές (του joystick). Το περιφερειακό αυτό συνοδεύεται από ένα πρόγραμμα rally simulator, στο οποίο παίζετε κινώντας τα χέρια σας, σαν να έχετε ένα πραγματικό τιμόνι.

Να είστε μακριά από την οθόνη σας, όταν θα παίζετε karate games.

Τρελά joysticks (2)

Για ρεαλιστικά σκορ

Ξεχάστε τα παιχνίδια που παίζατε καθισμένοι αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας. Από εδώ και μπρος, τα πράγματα δυσκολεύουν. Ειδικά στα αθλητικά παιχνίδια θα πρέπει να έχετε ΤΗ φυσική κατάσταση, για να μπορέσετε να γραφτείτε στον πίνακα των scorers. Δεν μας πιστεύετε; Δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στη φωτογραφία που ακολουθεί, η οποία απεικονίζει έναν ταλαίπωρο gamer ενώ προσπαθεί να βελτιώσει το σκορ του σε ένα ποδηλατικό simulator. Το joystick είναι ένα κανονικό ποδήλατο.



Ενώ εσείς κινείτε τα πεντάλ, ο Commodore υπολογίζει τη μέση και ανώτατη ταχύτητα, την απόσταση που διανύθηκε και πόσο απέχει ακόμη από το τέρμα. Όλα αυτά στέλνονται στον υπολογιστή μέσω ενός ηλεκτρομαγνητικού δίσκου, συνδεδεμένου στην πίσω ρόδα. Ο δίσκος μεταβάλλει την αντίσταση, ανάλογα με την ταχύτητα του τροχού, και στέλνει το ανάλογο σήμα. Το σύστημα λέγεται CompuTrainer και πωλείται αντί 749 αμερικανικών δολαρίων. Καθόλου ακριβό, αν σκεφτείτε ότι εκτός από μεγάλα σκορ θα βελτιώσετε και τη φυσική σας κατάσταση.

H Logica επεκτείνει τις δραστηριότητές της

Η Logica, θέλοντας να καλύψει και τον τομέα των τοπικών δικτύων, μπαίνει δυναμικά και σ' αυτόν το χώρο, με την πώληση και υποστήριξη των LANs της Novell. Ήδη έχει εγκαταστήσει, μέσα στο χώρο του καταστήματός της, ένα Novell NetWare ELS II, με 8 θέσεις εργασίας, τις οποίες συντονίζει - σαν server - ο MP286 της Mitsubishi, εφοδιασμένος με σκληρό δίσκο των 70 MB.

Μέσα από το δίκτυο επιτυγχάνεται και η άψογη παρουσίαση των προγραμμάτων της Computer Logic, της οποίας η Logica είναι και dealer. Παράλληλα επεκτείνεται και στις άλλες δραστηριότητές της.

Πέρα από το dealership των υπολογιστών της Amstrad, Hyundai, Mitsubishi, Schneider, Tulip, Commodore και άλλων εταιριών, πρόσφατα ανέλαβε την προώθηση των νέων προσωπικών υπολογιστών της Philips. Εξακολουθεί δε να είναι dealer για εκτυπωτές γνωστών εταιριών και σχεδόν όλων των εταιριών που παράγουν σκληρούς ή μαλακούς δίσκους.

Από πλευράς software, πέρα από τα πακέτα της Computer Logic, Singular, Unisoft, διαθέτει στην αγορά και εφαρμογές γνωστών εταιριών του χώρου, που καλύπτουν τομείς όπως των δικηγόρων, των ξενοδοχείων, των εστιατορίων, των φροντιστηρίων, καθώς και της επεξεργασίας κειμένου.

Παράλληλα με όλες αυτές τις δραστηριότητες, συνεχίζονται και τα σεμινάρια σε γλώσσες προγραμματισμού, σε λογιστικά πακέτα της Computer Logic, σε επεξεργασίες κειμένου, και στο Page Maker.

Η Logica βρίσκεται στη Θεσσαλονίκη, Διαγόρα 35, τηλ. (031) 914350.

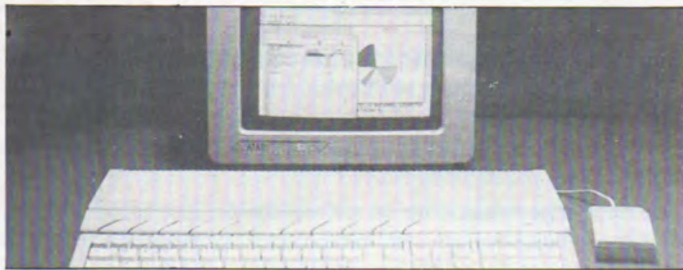
Καλοκαιρινά τμήματα στη Logic Line

Μετά την εκδήλωση της απονομής διπλωμάτων σε σπουδαστές που αποφοίτησαν από τμήματα και σεμινάρια της χειμερινής περιόδου, που έγινε σε φιλική και εγκάρδια ατμόσφαιρα στις εγκαταστάσεις της, η Logic Line AE - Εκπαιδευτικό Κέντρο Εφαρμοσμένης Πληροφορικής συνεχίζει με νέα σειρά ταχύρρυθμων σεμιναρίων και τμημάτων, καθ' όλη τη διάρκεια του καλοκαιριού.

Τα σεμινάρια απευθύνονται σε ειδικούς - και μη - της Πληροφορικής, μαθητές, σπουδαστές, λογιστές, στελέχη επιχειρήσεων κ.λπ., που, σε μικρό χρονικό διάστημα, είτε ενημερώνονται για τη χρήση Η/Υ και τον προγραμματισμό, είτε ολοκληρώνουν τις γνώσεις που ήδη έχουν αποκτήσει. Τα σεμινάρια αυτά περιλαμβάνουν: λειτουργικά συστήματα, γλώσσες προγραμματισμού, μηχανογραφική λογιστική, επεξεργασία κειμένου, χειρισμό διαφόρων πακέτων κ.λπ. Η πρακτική άσκηση των σπουδαστών γίνεται σε επαγγελματικούς Η/Υ (AT, PC) και σε υπολογιστές που βρίσκονται σε δίκτυο μεταξύ τους. Χαρακτηριστικό είναι το ότι αντιστοιχεί μια θέση εργασίας ανά σπουδαστή.

Στη Logic Line λειτουργεί και Μαθητικό Club - Computers για μικρούς μαθητές. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στη Logic Line AE, Εγνατίας 128, Θεσ/νίκη, τηλ. (031) 263717-262078.

Νέα περιφερειακά για Atari



Η εταιρία Κανέλλης Αθανάσιος & Σία Ο.Ε., της οποίας υποκατάστημα είναι το "Computers Κανέλλης", που - ως γνωστόν - ασχολείται αποκλειστικά με τα computer Atari ST, επικεντρώνει τις ασχολίες της στους υπολογιστές, σταματώντας όλες τις άλλες δραστηριότητές της.

Πρόσφατα μάλιστα η εταιρία μπήκε και στον κλάδο της παραγωγής περιφερειακών για Atari ST, με πρώτο προϊόν το "Switch Mouse". Αυτό λύνει ένα μόνιμο πρόβλημα των κατόχων Atari ST, που έπρεπε, κάθε φορά που ήθελαν να βάλουν το joystick ή να βγάλουν το mouse από τον υπολογιστή, να γυρίσουν το computer ανάποδα. Το Switch Mouse είναι ένα κουτάκι με τρεις εισόδους για joysticks και mouse, που προσαρμόζεται στο πίσω μέρος του υπολογιστή. Εκεί, ο κάτοχος του ST μπορεί να συνδέσει το mouse και δύο joystick και με ένα διακόπτη να επιλέξει ποιό θα λειτουργεί. Η λιανική τιμή του είναι 5.900 δρχ.

Παράλληλα, συνεχίζεται η εισαγωγή περιφερειακών, με τελευταίο απόκτημα monitors για τον ST, σε προσιτή τιμή, που μπορούν να τρέξουν προγράμματά του, ανεξάρτητα από την ανάλυση που απαιτείται. Το Switch Mouse, τα καινούργια monitors και πολλά άλλα χρήσιμα εξαρτήματα για ST, καθώς και τους ίδιους τους υπολογιστές, μπορείτε να τα βρείτε στο Computers Κανέλλης, Αγγελάκη 3, Θεσ/νίκη, τηλ. (031) 236101.

Δημιουργία σχολής από την Infochip

Μέσα στον Ιούνιο ξεκίνησε και συνεχίζει τη λειτουργία της η καινούργια σχολή που δημιούργησε η γνωστή εισαγωγική εταιρία Infochip. Στη σχολή θα χρησιμοποιείται μια νέα μέθοδος διδασκαλίας, στην οποία το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς γίνεται από τον ίδιο τον υπολογιστή.

Συγκεκριμένα έχει περαστεί μέσα στον υπολογιστή μια σειρά από μαθήματα, η οποία περιλαμβάνει θεωρία και ασκήσεις πάνω σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού. Ο κάθε μαθητής, δουλεύοντας πάνω στον υπολογιστή, «διαβάζει» και λύνει τις ασκήσεις. Την εποπτεία των μαθημάτων την έχουν καθηγητές με πολυετή πείρα σ' αυτόν τον τομέα. Πέρα από εκμάθηση γλωσσών προγραμματισμού θα γίνονται και ειδικά μαθήματα, με την ίδια μέθοδο, πάνω σε θέματα αυτοματισμών για βιομηχανίες, καθώς και υδραυλικών και πνευματικών κυκλωμάτων.

Παράλληλα, από τον ίδιο χώρο, θα συνεχίσουν να γίνονται και πωλήσεις γνωστών υπολογιστών και σε χονδρικές τιμές. Στην Infochip μπορεί κανείς να βρει και ένα πλήθος από αναλώσιμα.

Η διεύθυνση της Infochip είναι Δημ. Γούναρη 41, Θεσσαλονίκη, τηλ. (031) 922521.

Ε Δ Ω  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Μια λέξη μπορεί να περιγράψει αυτή την εποχή το Λονδίνο: Κουφόβραση. Η θερμοκρασία έχει φτάσει τους 26 βαθμούς Κελσίου και λόγω της τρομακτικής υγρασίας κοντεύουμε να πεθάνουμε. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, είχαμε ακόμα πιο πολλές ανακοινώσεις για παιχνιδομηχανές αυτό το μήνα.

Μεγάλο πράγμα η παράδοση. Δίνει στους ανθρώπους σιγουριά και στις εταιρίες αυτοπεποίθηση. Ίσως γι' αυτό το λόγο η Atari να προσπαθεί να κρατάει τόσο επίμονα τις παραδόσεις. Νομίζει φαίνεται ότι κάτι τέτοιο της δίνει κύρος (πού να ήξερες, καημένη Atari).

Τρανταχτή απόδειξη της πίστης της στις παραδόσεις είναι το ότι ανακοίνωσε ακόμα ένα νέο προϊόν και, φυσικά, όπως τα προηγούμενα, έτσι και αυτό ΘΑ είναι έτοιμο.

Το νέο μηχάνημα στοχεύει να κερδίσει τους παιχνιδόφιλους όλου του κόσμου (και κυρίως της Αμερικής), που - απ' ό,τι φαίνεται - έχουν αρχίσει να πολλαπλασιάζονται με τρομακτικούς ρυθμούς.

Το νέο «εκπληκτικό», «υπέροχο», «φανταστικό», «ανεπανάληπτο» (κ.τ.λ., κ.τ.λ.) δεν είναι τίποτα άλλο από ένα φορητό παιχνιδομηχάνημα, με έγχρωμη οθόνη υγρού κρυστάλλου.

Για να καταλάβετε για τι πράγμα μιλάμε, σκεφτείτε αυτά τα μικρά φορητά παιχνιδάκια με την πολύ μικρή οθόνη υγρού κρυστάλλου, η οποία όμως - αυτή τη φορά - είναι έγχρωμη και εδώ έγκειται και η πρωτοτυπία του μηχανήματος.

Για να είμαστε και δίκαιοι, δεν υπάρχει αυτή τη στιγμή άλλο φορητό μηχάνημα που να προσφέρει έγχρωμα γραφικά σε αυτό το μέγεθος. Αλλά τώρα που ξεπεράστηκαν ορισμένα τεχνικά προβλήματα, η αγορά φαίνεται να γεμίζει από τις νέες οθόνες και πολύ σύντομα θα δούμε πολλά και ωραία φορητά.

Προς το παρόν όμως, η Atari φαίνεται να έχει το πρώτο από αυτά τα φορητά και - κρατώντας πάντα την παράδοση - το ανακοίνωσε με τη γνωστή μετριοφροσύνη που τη διακατέχει σε κάτι τέτοιες περιπτώσεις.

Το μηχανάκι που έχει το «λακωνικό» όνομα Atari Portable Colour Entertainment System ή APCES (Έγχρωμο φορητό σύστημα ψυχαγωγίας της Atari!), έχει μήκος περίπου όσο και το αρχικό Spectrum (αυτό με τις... γομολάστιχες) και το μισό πλάτος απ' αυτό. Η οθόνη του έχει διάμετρο 3,5" και μπορεί να απεικονίσει 16 χρώματα από μία παλέτα 4.096, σε ανάλυση 160 × 102 pixels.

Για τον έλεγχο των γραφικών, το σύστημα περιέχει ένα επεξεργαστή που λειτουργεί στα 16MHz και χρησιμοποιεί 64K RAM. Τα προγράμματα «φορτώνονται» από smart cards, δηλαδή τις γνωστές κάρτες ROM, οι οποίες -σύμφωνα με την Atari - μπορεί να έχουν χωρητικότητα μέχρι και 16 Megabytes.

Κατά τα άλλα, το APCES περιλαμβάνει ένα τετρακάναλο σύστημα

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΠΡΩΤΑ

Αυτό το μήνα, αποφασίσαμε - και πάλι - να πρωτοτυπήσουμε με τα tops των προγραμμάτων. Θα σας παρουσιάσουμε λοιπόν τα 5 πρώτα για τα μηχανήματα των 16 bits (Spectrum, C64, CPC κ.τ.λ.), για να είναι πιο δίκαιος ο διαχωρισμός και η σύγκριση. Οι «μικροί», αυτό το μήνα, παίζουν με τα:

1) **Microprose Soccer** *(Microprose)*
2) **Real Ghostbusters** *(Activision)*
3) **Emlyn Hughes International Soccer** *(Audiogenic)*
4) **Silkworm** *(Virgin)*
5) **Star Trek** *(Firebird)*

Και οι «μεγάλοι» με τα:

1) **Lord of the Rising Sun** *(Cinemaware)*
2) **Silkworm** *(Virgin)*
3) **Microprose Soccer** *(Microrose)*
4) **Milenium 2.2** *(Activision)*
5) **Forgotten Worlds** *(US Gold)*

ΠΙΟ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟ C64

Και κάτι για τους φίλους του Commodore 64, για το οποίο είχαμε γράψει ότι υπήρχε πιθανότητα να ξανασχεδιαστεί. Αν και υπάρχει αυτή η πιθανότητα, η Commodore ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το C64 με 10 παιχνίδια και ένα joystick, στην τιμη των 150 λιρών (40.000 δρχ.).

Ο ΣΠΟΚ ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ

Αν νομίζατε ότι θα ξεφεύγατε, είσαστε γελασμένοι. Το φθινόπωρο που μας έρχεται, θα ξαναπετάξει το γνωστό μας Enterprise, με όλους τους «γνωστούς», και - για μια ακόμη φορά - θα δούμε τον Κερκ να «διακτινίζεται». Το έργο λέγεται "The Final Frontier" (το τελευταίο σύνορο) και, όπως ήταν φυσικό, θα κυκλοφορήσει μαζί με το αντίστοιχο παιχνίδι. Το παιχνίδι θα είναι στα μαγαζιά μέχρι τα Χριστούγεννα, από τη Mindscape, η οποία μας ετοιμάζει και ένα παιχνίδι σε συνεργασία με τη γνωστή εταιρία «μηχανών» Harley Davidson! Οι μηχανόβιοι όλου του κόσμου, λοιπόν, που ήθελαν μια Harley αλλά ... δεν «μπορούσαν», μπορούν να αναμένουν στο keyboard τους.

COMPUTERS ΑΠΟ ΤΟ ... ΚΑΜΙΟΝΙ

Στην κυριολεξία από το ... καμιόνι θα πουλάει η Acorn τα νέα A3000, στο επόμενο Acorn Show που θα γίνει στο Λονδίνο. Για να μην γεμίσει, λέει, η έκθεση από μηχανήματα, η Acorn θα έχει παρκάρει έξω

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

παραγωγής ήχου (το οποίο προσφέρει και τον απαραίτητο ρυθμιστή έντασης), υποδοχή για ακουστικά (για όσους δεν μπορούν να κάνουν χωρίς το θόρυβο), 5 κουμπιά για διάφορες χρήσεις (οι οποίες διαφέρουν από παιχνίδι σε παιχνίδι) και ένα μικρό joystick.

Για να λειτουργήσει, χρειάζεται 6 μικρές μπαταρίες, οι οποίες θα σας δώσουν μέχρι και 5 ώρες παιχνιδιού. Για όσους όμως δεν έχουν πολύ πλούσιο μπαμπά ή δεν έχουν καμία όρεξη να παίζουν 5 ώρες το μήνα, η Atari προσφέρει και ένα μετασχηματιστή ρεύματος, καθώς επίσης και ένα adaptor, για να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την υποδοχή του αναπτήρα του αυτοκινήτου σας.

Για την ιστορία, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η νέα παιχνιδομηχανή έχει σχεδιαστεί από την Epyx και όχι από την Atari. Για αυτό το λόγο αρχικά θα κυκλοφορήσει με 6 παιχνίδια τις Epyx. Μαζί με το μηχάνημα θα προσφέρεται δωρεάν το California Games, ενώ ξεχωριστά θα διατίθενται τα Impossible Mission, Monster Demolition, Blue Lighting, Time Quest και το The Gates of Xendocon. ΄Ολα στην «τσουχτερή» τιμή των 35 δολαρίων (6.000 δρχ.).

Και τώρα τα κακά νέα (είπαμε να κρατάμε τις παραδόσεις). Το APCES θα κοστίζει περί τις 120 λίρες (32.000 δρχ.) και ΘΑ κυκλοφορήσει μέχρι τα τέλη του 1989. Η Atari - σε αυτό το σημείο - ήταν μια πραγματική απόλαυση. Αφού δήλωσε ότι κατέχει ό,τι καλύτερο υπάρχει στο χώρο του φορητού, είπε ότι το μηχάνημά της θα βγει πολύ σύντομα (πότε όμως, δεν ξέρουμε) αλλά θα κυκλοφορήσει μόνο στην Αμερική! Για την Ευρώπη λέει δεν υπάρχουν σχέδια να κυκλοφορήσει μέχρι τα μέσα του 1990. Με άλλα λόγια, για άλλη μια φορά ...ζήσε Μάη, να φας τριφύλλι.

Πάντως, για όσους έχουν εντυπωσιαστεί από τα επιτεύγματα της Atari στο χώρο των φορητών, ο γνωστός ανταποκριτής θα ήθελε να δηλώσει ότι δεν έχει καταφέρει ακόμη να δει στα μαγαζιά το Portofolio, δηλαδή το πιο μικρό PC του κόσμου (σύμφωνα με την Atari), το οποίο έπρεπε να είναι «έξω» από το Μάρτιο. Αλλά τι τα θέλετε, οι ανακοινώσεις είναι πιο καλές διαφημίσεις από τα ίδια τα μηχανήματα.

Και για τους αμετανόητους, που ακόμα έχουν πίστη στις ανακοινώσεις της Atari, θα πρέπει να πούμε κάτι που πάει να περάσει στο «ντούκου». Θυμάστε που είχαμε γράψει ότι η Atari ετοιμάζεται να παρουσιάσει μία πολύ φτηνή έκδοση του ST; Τότε μας είχε εντυπωσιάσει μία ανακοίνωση που έλεγε ότι, πριν από τα Χριστούγεννα, θα παρουσιαζόταν ένα ST που θα κόστιζε μόλις 99 λίρες (26.500 δρχ.!!!). Ε, λοιπόν τώρα μπορείτε να αγοράσετε κάτι άλλο. Η Atari ανακοίνωσε ότι σταματάει την σχεδίαση αυτού του μηχανήματος μέχρι το ...1991! ΄Αντε και του χρόνου.

Βλέποντας όμως όλες αυτές τις ανακοινώσεις, ο μεγαλύτερος αντίπαλος της Atari στο χώρο των παιχνιδιών, η Nintendo, φοβήθηκε και πέρασε αμέσως στην αντεπίθεση. Ανακοίνωσε ότι έχει κλείσει ήδη μία συμφωνία συνεργασίας με την AT&T, για την ανάπτυξη της υπάρχουσας παιχνιδομηχανής της. Η νέα έκδοση θα δίνει τη δυνατότητα χρησιμοποίησής της και σαν μικρό υπολογιστικό σύστημα.

Αν και ακόμα δεν έχουν ανακοινωθεί λεπτομέρειες γύρω από τη συμφωνία ή γύρω από το τι θα αλλάξει με την παιχνιδομηχανή της Nintendo, ο πρόεδρός της, Peter Maine, παρομοίασε το νέο μηχάνημα με «Δούρειο ΄Ιππο» και συνέχισε «... όπως και οι ΄Ελληνες, κάναμε το μηχάνημα να φαίνεται όσο πιο αθώο γινόταν, έτσι ώστε όλοι να πιστεύουν ότι είναι ένα παιχνίδι μόνο, ενώ στην πραγματικότητα μπορεί να προσφέρει πολύ περισσότερα».

Από την άλλη πλευρά, όλη αυτή η φασαρία δείχνει ότι η αγορά των παιχνιδιών έχει αρχίσει να γίνεται η υπ' αριθμόν ένα προτεραιότητα των εταιριών, μιας και η εποχή που όλοι αγόραζαν ένα συμβατό για να παίζουν παιχνίδια έχει αρχίσει να περνάει. Για να καταλάβετε τι ετοιμάζεται να γίνει στην αγορά των παιχνιδιών, αρκεί να σας πούμε μία μόνο φράση: Γνωστή εταιρία, που το όνομά της αρχίζει από Α και τελειώνει σε ...mstrad, έχει αρχίσει να συζητάει με διάφορους κατασκευαστές παιχνιδομηχανών, για την υιοθέτηση ενός ...νέου μηχανήματος. Το μηχάνημα αυτό θα κυκλοφορήσει με το όνομα της Sinclair, που χρησιμοποιείται από την Amstrad για τα «μικρά» μηχανήματα.

Η παιχνιδομηχανή αυτή θα παρουσιαστεί κατά πάσα πιθανότητα στο Personal Computer show που θα γίνει το Σεπτέμβριο και - απ' ό,τι φαίνεται από την έκθεση τρία φορτηγά με το νέο A3000 και οι επισκέπτες της έκθεσης θα μπορούν να το αγοράζουν από τους dealers «μέσα» και να το παραλαμβάνουν «έξω». ΄Αντε και του χρόνου με ... Datsun, παιδιά.

ΚΑΙ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΑΚΤΙΝΟΠΙΣΤΟΛΟ

Η ιδέα της Amstrad να πουλάει το Spectrum με ένα ακτινοπίστολο φαίνεται να αρέσει σε πολλούς. Απόδειξη ότι το Cheetah ανακοίνωσε το Terminator, το οποίο είναι πάνω κάτω το ίδιο με αυτό της Amstrad, αλλά θα είναι φθηνότερο. Δηλαδή, ενώ το ακτινοπίστολο θα πουλιέται στην τιμή των 19,95 λιρών (5.500 δρχ.), στην τιμή των 29,95 (8.000 δρχ.), που πουλιέται το Amstrad, μπορείτε να αγοράσετε το ακτινοπίστολο, τρία παιχνίδια ΚΑΙ ένα joystick από την Cheetah! Καημένε Alan, όλοι εναντίον σου είναι.

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ ΤΙ ΓΡΑΦΕΤΕ; ΤΟΤΕ ...

... Μπορείτε να χρησιμοποιείτε φωσφοριζέ χαρτί με τον εκτυπωτή σας! Η αμερικανική εταιρία Miami Valley Paper Company ανακοίνωσε ότι διαθέτει συνεχόμενο χαρτί σε «φωσφοριζέ» χρώματα. Για την ακρίβεια σε κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο, ροζ και πράσινο. Το δείγμα που έπεσε στα χέρια της στήλης είναι πραγματικά εντυπωσιακό, αλλά, αν και ό,τι γράφεται σε αυτό το χαρτί δεν περνάει ποτέ απαρατήρητο, δεν είναι σίγουρο ότι θα διαβάζεται κιόλας. Τα χρώματα είναι τόσο έντονα, που μάλλον ζαλίζουν. Δεν μπορεί να τα έχει όλα κανείς.

Ε ΟΧΙ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΕΣ ΚΑΤΑ VIRUS

Μετά την τρομοκρατία που έχει πέσει στην Αγγλία για τα virus και όλα αυτά τα απαίσια προγραμματάκια, που σώνει και καλά θέλουν να σας καταστρέψουν τους φακέλους σας, η Coroon and Black Coorporation σκέφτεται ήδη να επεκτείνει τις ασφάλειές της και σε αυτό το χώρο. Αν λοιπόν φοβάστε τα virus, τότε μπορείτε να ... ασφαλιστείτε. Εξάλλου, το να «πιάσει» virus το μηχάνημά σας είναι πιο εύκολο από το να πιάσει φωτιά. Το πρόβλημα είναι πώς η ασφαλιστική εταιρία θα είναι σίγουρη ότι δεν το κάνατε επίτηδες. Αλλά από την άλλη, εμάς τι μας νοιάζει, αφού θέλουν να μπλέξουν με χάκερς, καλά να πάθουν.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

- θα είναι και η μόνη ανακοίνωση της Amstrad αυτό το χρόνο. Αυτά παθαίνει κανείς, όταν νομίζει ότι είναι θεός.

Από την άλλη βέβαια, και οι θνητοί δεν πάνε πίσω στα στραβοπατήματα. Πριν από λίγες μέρες, έφτασε στα γραφεία της στήλης μία πολύ ενδιαφέρουσα ανακοίνωση από την MGT, η οποία - όπως μπορεί να θυμάστε -ετοιμάζει (εδώ και δύο χρόνια) το πρώτο Spectrum συμβατό.

Η ανακοίνωση λοιπόν αυτή ήταν ενδιαφέρουσα, όχι γιατί ανάφερε το πότε θα μπορούμε να τεστάρουμε το SAM, αλλά γιατί μας έλεγε ότι το μηχάνημα είναι έτοιμο, αλλά - παρ' όλα αυτά - θα ...καθυστερήσει (!).

Ο λόγος; Μα τι άλλο; Η MGT δεν έχει αρκετά χρήματα για να το κατασκευάσει και, έτσι, αποφάσισε να διατηρήσει το ενδιαφέρον μας, μέχρι να βρει τα απαιτούμενα. Και ο τρόπος φαίνεται να είναι απλός: χρησιμοποιώντας ένα νέο νόμο για μικρές εταιρίες, αποφάσισε να πουλήσει μετοχές της σε επίδοξους επενδυτές.

Προτού όμως πάρουν τα μυαλά σας αέρα, πρέπει να σας πούμε ότι το μεγαλύτερο ποσό που μπορείτε να επενδύσετε είναι 1.000 λίρες (268.000 δρχ.) και μπορείτε να εξαργυρώσετε το ποσοστό σας μόνο μετά από 5 χρόνια. Αν τώρα η MGT υπάρχει ακόμα μετά από 5 χρόνια και είναι επικερδής, έχει καλώς. Αλλιώς... θα χάσετε κάποια χρήματα.

Εκτός όμως από την «έκκληση» προς τους μικρούς επενδυτές, η MGT εγκατέστησε ένα αυτόματο τηλεφωνητή, που δίνει πληροφορίες γύρω από το SAM. Η κασέτα με τα «νέα του SAM» θα ανανεώνεται κάθε εβδομάδα, μέχρι το SAM να βγει. Έτσι, για να μας κρατάει σε αγωνία.

Πάντως, τις πρώτες 3 εβδομάδες, η κασέτα ήταν η ίδια και το μήνυμα σύντομο. Τα ειδικά τσιπς θα έρθουν από την Ιαπωνία μέχρι τον Ιούλιο και τα πρώτα κομμάτια θα κυκλοφορήσουν μέσα στο φθινόπωρο. Αν όμως βιάζεστε πάρα πολύ, μπορείτε να αφήσετε το τηλέφωνό σας και τη διεύθυνσή σας και όταν θα τα έχουν έτοιμα θα σας... ειδοποιήσουν. Όχι τίποτα άλλο δηλαδή, αλλά να μην τους ζαλίζουμε κιόλας.

Τέλος πάντων, αν γίνει κάτι μέσα στο καλοκαίρι (και αν ξαναλλάξουν την κασέτα), θα σας κρατήσουμε ενήμερους περί αυτού. Προς το παρόν, συνεχίστε τα μπανάκια σας.

Πάντως, αν ενδιαφέρεστε για το τι μας επιφυλάσσει το μέλλον στα παιχνίδια, μπορούμε να σας πούμε για τη φανταστική πραγματικότητα.

Όσο και αν ακούγεται αντιφατικό, αυτός ο νέος όρος «κρύβει» κυριολεκτικά το μέλλον.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: Στις 7 Ιουνίου και στην έκθεση Texto '89, παρουσιάστηκε για πρώτη φορά ένα σύστημα φανταστικής πραγματικότητας. Ο χειριστής ενός τέτοιου συστήματος φοράει μία ειδική περικεφαλαία που του καλύπτει το πρόσωπο, έτσι ώστε να μην έχει καμία επαφή με το περιβάλλον. Από εκεί και πέρα, τις εικόνες, τους ήχους και όλα τα υπόλοιπα συναισθήματα τα ελέγχει ένα αρκετά γρήγορο μηχάνημα.

Το μηχάνημα που κατασκευάστηκε από την VPL Research ελέγχει την περικεφαλαία, η οποία λέγεται "Eyephone" (σε ελεύθερη μετάφραση...

ματό-φωνο) και η οποία προβάλλει στο χρήστη τρισδιάστατες εικόνες, που δημιουργούν την αίσθηση ενός άλλου κόσμου. Το ενδιαφέρον όμως είναι ότι ο χρήστης μπορεί να «επικοινωνήσει» με αυτό το φανταστικό περιβάλλον με τη βοήθεια του DataGlove (Γάντι Πληροφοριών), το οποίο είναι στην κυριολεξία ένα γάντι, το οποίο φοράει ο χρήστης και μπορεί να «πιάσει», να «κινήσει», να «χτυπήσει» και, τέλος πάντων, να κάνει ό,τι θα έκανε και με πραγματικά αντικείμενα.

Το εκπληκτικό αυτό σύστημα, που μπορεί να σας κάνει να ζείτε το παιχνίδι που παίζετε, είναι ήδη έτοιμο (και όχι σε κατάσταση πρωτότυπου) και αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ γρήγορα στην αγορά.

Είναι λογικό ότι δεν θα είναι και τόσο φτηνό, για να το αγοράσει κανείς για το σπίτι του, αλλά σίγουρα θα δημιουργηθούν κέντρα... εναλλακτικής πραγματικότητας!

Σαν πιο «σοβαρή» εφαρμογή, το σύστημα ήδη χρησιμοποιείται από το ιατρικό κέντρο του Stanford, από γιατρούς που κάνουν φανταστικές εγχειρήσεις! Με τέτοια τεχνολογία, μπορεί η επόμενη έκδοση του Pacman να μην έχει το γνωστό κίτρινο «φαγάνα» για ήρωα, αλλά ...εσάς!

Μιας και σας κινήσαμε το ενδιαφέρον για τα καινούργια, να σας πούμε και για το πάρτυ των «γαλακτικών hackers», που θα γίνει στο Club Paradiso της Ολλανδίας, στις 2,3 και 4 Αυγούστου. Το πάρτυ αυτό έχει σκοπό να μαζέψει τους απανταχού hackers και να οργανώσει ένα τριήμερο όργιο hacking, όπου τα μέλη θα προσπαθήσουν να μπουν και να φέρουν το χάος σε όσο το δυνατόν περισσότερα συστήματα - ανά τον κόσμο - μπορούν.

Την «ευγενή εκδήλωση» αυτή οργανώνει το κλαμπ Hack Tik, το οποίο ήδη εκδίδει ένα μηνιαίο περιοδικό, με τις τελευταίες πληροφορίες από τον κόσμο του hacking. Για παράδειγμα, στο περιοδικό του Hack Tik, μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για το πώς μπορείτε να διαλύσετε το κεντρικό σύστημα της AT&T, ή πώς να χρησιμοποιήσετε τους υπολογιστές των τραπεζών και των κρατικών οργανισμών. Ακόμα, το «χρήσιμο» αυτό περιοδικάκι περιέχει και αρκετές πληροφορίες, για να παίξετε και εσείς το δικό σας War Games (όπως και στο έργο). Δυστυχώς, η στήλη δεν μπορεί να αποκαλύψει τη διεύθυνση του εν λόγω κλαμπ (και καλά θα κάνετε να μην εκβιάζετε τον καημένο τον αρχισυντάκτη μας), αλλά ήδη έχουμε παραγγείλει το δικό μας αντίτυπο, για να δούμε και από πρώτο χέρι το πόσο αληθινά είναι όλα αυτά.

Εν αναμονή λοιπόν του νέου μας τεύχους, θα σας αφήσουμε να χαρείτε και φέτος το καλοκαίρι σας. Σε όσους έδωσαν εξετάσεις και περιμένουν αποτελέσματα, η στήλη θα ήθελε να ευχηθεί καλή τύχη, καλά μπάνια και ραντεβού το Σεπτέμβριο (ανανεωμένοι). ■



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,
είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και θέλω να σε συγχαρώ για τη θαυμάσια ύλη σου. Έχω έναν Amstrad CPC 6128 και έναν εκτυπωτή Star LC-10 και θα ήθελα να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:
α) Προσπαθώ να μάθω πώς φτιάχνονται αρχεία στη γλώσσα BASIC, αλλά όταν βάζω την εντολή OPEN "I", #1, "FILE.DAT", ο υπολογιστής μου βγάζει μήνυμα λάθους στη συγκεκριμένη γραμμή. Γιατί το κάνει αυτό;
β) Προσπαθώ να χρησιμοποιήσω μηχανογραφικό χαρτί στον LC-10, αλλά ο εκτυπωτής φαίνεται ότι δεν το καταλαβαίνει. Όταν τον ανοίγω ή όταν κάνω δοκιμή με τους τύπους γραμμάτων, έχοντας «φορτώσει» μηχανογραφικό χαρτί, ο εκτυπωτής παγώνει και δεν τυπώνει τίποτα. Αντίθετα, όταν χρησιμοποιώ μεμονωμένες σελίδες, ο εκτυπωτής συμπεριφέρεται άψογα. Μήπως φταίνε τα DIP switches; Όσο και αν έχω ψάξει στο manual, μέχρι στιγμής, δεν έχω καταφέρει τίποτα.
γ) Θέλω να μου εξηγήσεις αναλυτικά τι πρέπει να κάνω για να εκτυπώσω εικόνες από το Advanced Art Studio στον εκτυπωτή μου. Έχω βρει την επιλογή Printers, την έχω βάλει στη θέση EPSON, αλλά μετά τι γίνεται;
Φιλικά
Γρηγόρης Βαΐτσας

Λοιπόν:
α) Μου φαίνεται ότι, εκτός από 6128, έχεις και κάποιο συμβατό! Φυσικά και δεν δουλεύει η εντολή που χρησιμοποίησες, αφού είναι της GWBASIC! Η σωστή εντολή στον 6128 είναι η OPENOUT "FILE.DAT", η οποία πρέπει να συνοδευτεί - στο τέλος της επεξεργασίας του αρχείου - από την CLOSEOUT, για να μη χάσεις δεδομένα.
β) Μάλλον κάτι δεν κάνεις εσύ καλά. Στο δεξί μέρος του εκτυπωτή υπάρχει ένα μοχλάκι, το οποίο κανονίζει από πού τροφοδοτείται με χαρτί ο LC-10. Βάζοντας μηχανογραφικό χαρτί, δεν σημαίνει αυτόματα ότι κουνήθηκε ο μοχλός μόνος του!!! Μου φαίνεται ότι δεν έχεις διαβάσει και πολύ καλά το manual του εκτυπωτή σου, όσο και αν ισχυρίζεσαι το αντίθετο!
γ) Κατ' αρχήν, θα πρέπει να βρεις ποιό dip switch του εκτυπωτή τον κάνει συμβατό με EPSON. Δεν αρκεί μόνο να επιλέξεις την κατάλληλη option του Art Studio. Μετά θα πρέπει (πολύ βασικό...) να φορτώσεις κάποια εικόνα. Κανόνισε αν θες να εκτυπωθεί κανονικά ή sideways από την κατάλληλη επιλογή και δώσε εντολή για εκτύπωση. Αν αντιληφθείς ότι ο εκτυπωτής αφήνει κενά ανάμεσα στις γραμμές, άλλαξε την option του Art Studio σχετικά με τα carriage return και line feeds. Καλές εκτυπώσεις!

Αγαπητό PIXEL,
Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500 και ομολογώ ότι είμαι πολύ ευχαριστημένος με τον υπολογιστή μου. Πρόσφατα άρχισα να ασχολούμαι με τον προγραμματισμό, χρησιμοποιώντας την AMIGA BASIC, η οποία είναι σαφώς μια αρκετά δυνατή και γρήγορη γλώσσα. Αυτό όμως δεν με εμπόδισε να έχω αρκετές απορίες. Μια από αυτές αφορούσε τα windows. Θα ήθελα λοιπόν να σε ρωτήσω πώς γίνεται, τρέχοντας ένα πρόγραμμα, να εξαφανίζονται τα windows με τις επιλογές της BASIC και να μπορώ να δουλέψω σε όλη την ανάλυση του mode που θα επιλέξω. Τέλος, θα ήθελα να μου υποδείξεις κάποιο καλό Game Maker και κάποιο Adventure Creator. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου πεις και την τιμή του καθενός.

Δ. Κανιούρας

Κατ' αρχήν αυτά που λες windows λέγονται pull down menus. Τα windows είναι κάτι τελείως διαφορετικό. Η Amiga-BASIC έχει αρκετές εντολές που χειρίζονται τη menu bar (αυτή η γραμμή στο πάνω μέρος της οθόνης που σε ενοχλεί). Όμως πολύ φοβάμαι ότι δεν πρόκειται να την εξαφανίσεις. Το μόνο που μπορείς να κάνεις (χωρίς να είμαι απόλυτα σίγουρος) είναι να πειράξεις αυτά τα menu και να τα κάνεις να μη δείχνουν τίποτα. Όλα αυτά τα κάνει η εντολή MENU, την οποία εξηγεί αναλυτικά το manual της AmigaBASIC, στο κεφάλαιο B. Εκεί θα δεις ότι υπάρχουν και κάποιες εντολές MENU ON, OFF, STOP κ.λπ. Δοκίμασε μήπως κάποια από αυτές σου λύσει το πρόβλημα (αν κάνει κάποια, αυτή θα είναι σίγουρα η MENU OFF). Δεν καταλαβαίνω γιατί ισχυρίζεσαι ότι δεν μπορείς να δουλέψεις σε όλη την ανάλυση της οθόνης, όταν υπάρχει η menu bar. Τι σε ενοχλεί;;; Θες μήπως να σχεδιάσεις κάποια γραμμή, η οποία πέφτει πάνω στη μπάρα; Απλά φτιάξε μια ρουτίνα, η οποία να κάνει fill εκείνο το σημείο της οθόνης με το background χρώμα, και ξεμπέρδεψες! Game Maker για Amiga δεν έχω ακούσει αν υπάρχει. Adventure Creator όμως υπάρχει σίγουρα. Κάνε μια βόλτα στα computer shops της Αθήνας και θα βρεις πολλά ενδιαφέροντα. Στην Καρδίτσα δεν έχεις πολλές πιθανότητες να βρεις κάτι τέτοιο...

Έχω έναν Amstrad 6128, εδώ και ένα χρόνο περίπου. Όπως είναι φυσικό, έχω μάθει τα πιο βασικά πράγματα, π.χ. πώς αποθηκεύουμε ένα πρόγραμμα στη δισκέτα κ.λπ. Αντιμετωπίζω όμως ένα πρόβλημα: Έχω π.χ. μια μαθηματική άσκηση και σύμφωνα με τις γνωστές εντολές IF, THEN, ELSE, GOTO και PRINT προσπαθώ να τη λύσω. Δυστυχώς για μένα, όποτε τελειώνω το πρόγραμμα, ο υπολογιστής καταφέρνει και μου βγάζει το ενοχλητικό μήνυμα Syntax Error in... Παρ' όλο που χρησιμοποιώ μόνο τις απλές πράξεις (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό και διαίρεση) δεν μπορώ να φτιάξω ένα πρόγραμμα, το οποίο να μου δίνει κάποιο αποτέλεσμα. Τι συμβαίνει; Μήπως ο υπολογιστής μου δεν είναι κατάλληλος για μαθηματικές πράξεις;

Τ. Δεληχρήστος

Όχι. Ο υπολογιστής σου τα καταφέρνει μια χαρά στις μαθηματικές πράξεις. Το πρόβλημα που έχεις εσύ το έχουν όλοι όσοι πάνε από τα μαθηματικά κατ' ευθείαν στον υπολογιστή. Προφανώς υποθέτεις ότι όπως ξέρεις τις πράξεις στο χαρτί, έτσι πρέπει να γραφτούν και στον υπολογιστή. Πάρε για παράδειγμα την εντολή AMOUNT= AMOUNT+2. Στα μαθηματικά αυτή η παράσταση είναι αδύνατη. Αν απλοποιηθεί η μεταβλητή AMOUNT, μένει 0= 2, που είναι φυσικά αδύνατο. Κι όμως στη γλώσσα του υπολογιστή, η παραπάνω εντολή είναι κανονικότατη. Αυτό που κάνει είναι να αυξήσει την τιμή της μεταβλητής AMOUNT κατά 2. Το αποτέλεσμα αποθηκεύεται ΠΑΛΙ στη μεταβλητή AMOUNT - γι' αυτό άλλωστε εξισώνει τον εαυτό της με μια παράσταση, την οποία περιέχει σαν μεταβλητή. Ο 6128, όταν πάει να εκτελέσει αυτή την εντολή, θα υπολογίσει την τιμή της παράστασης και θα την αποθηκεύσει σε μία προσωρινή μεταβλητή. Μετά κοιτάζει τι υπάρχει στο αριστερό μέλος και του δίνει την τιμή που είχε φυλάξει στην προσωρινή μεταβλητή.

Θα μπορούσα να σου αναφέρω και άλλα παραδείγματα, αλλά νομίζω ότι το manual του υπολογιστή σου θα σε κατατοπίσει καλύτερα - διάβασέ το με προσοχή και δοκίμασε όλα τα παραδείγματα που έχει. Τέλος, σχετικά με τις εντολές IF, THEN, ELSE και τις συναφείς τους, σίγουρα κάποιο λάθος στη σύνταξη θα έχεις (αν το πρόγραμμα σου βγάζει λάθος εκεί). Ξανά η λύση είναι το manual του 6128. Ειδικά σε κάτι τέτοια σημεία είναι πολύ καλό.

...Με την ευκαιρία αυτή, θα ήθελα να ρωτήσω πώς χρησιμοποιείται το πρόγραμμα GENA 3, της HiSoft. Πώς μπορώ να γράψω ένα πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής (π.χ. από ένα βιβλίο) στην GENA 3 και πώς καλείται μετά, μέσα από την BASIC;

Φιλικά
Κ. Σιωπίδης

Φόρτωσε την GENA 3.1, πάτα «H» και μετά return. Θα σου παρουσιάσει όλες τις εντολές στην οθόνη. Το να σώσεις το πρόγραμμά σου σαν binary αρχείο δεν ξέρω πώς γίνεται. Εγώ χρησιμοποιώ το Pyradev, που και πιο γρήγορο είναι και πολύ πιο εύκολο στη χρήση του. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να το προμηθευτείς και εσύ.

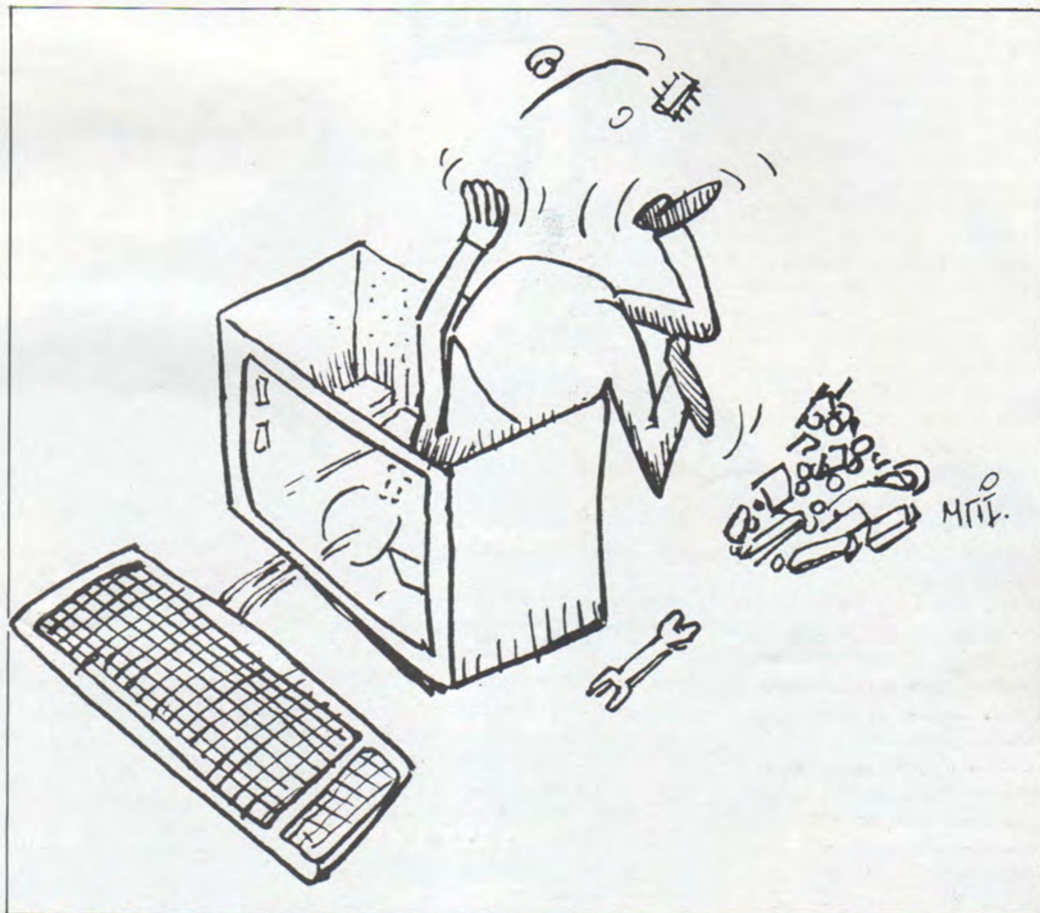
Αγαπητό PIXEL,
επειδή ξέρω ελάχιστα πράγματα εκτός BASIC, πολλές φορές ένωσα στα προγράμματά μου εντολές RSX (τις οποίες έπαιρνα από άλλα έτοιμα προγράμματα). Πρόσφατα αναγκάστηκα να έχω συγχρόνως (στο loader ενός προγράμματος ζωγραφικής που έφτιαξα) τις RSX του BANKMAN και αυτές ενός άλλου προγράμματος, των

ΒΗΜΑΤΑ

οποίων ο κώδικας φορτώνει με την εντολή MEMORY &5FFF:LOAD «κώδικας», &6000: CALL &6000:CLOSEIN:MEMORY &7FFF. Η λειτουργία τους ήταν ομαλή, μέχρις ότου χρησιμοποίησα την εντολή ¦SCREENSWAP. Τότε, και οι δύο ομάδες εντολών σβήστηκαν από τη μνήμη και έπαιρνα, όπως ήταν φυσικό, το μήνυμα Unknown command. Υπάρχει περίπτωση να συνυπάρχουν και οι δύο ομάδες των RSX εντολών και αν ναι πώς;

Ευχαριστώ πολύ
Θ. Λιακόπουλος

Προφανώς, ο κώδικας του Bankman κάνει χρήση κάποιων κομματιών μνήμης, που χρησιμοποιούνται από την πρώτη ομάδα των RSX εντολών, και «χαλάει» τις μεταβλητές του συστήματος. Δυστυχώς δεν γίνεται να αλλάξεις τις διευθύνσεις φορτώματος του κάθε set, αν δεν έχεις διαθέσιμο το πηγαίο πρόγραμμα. Αν δοκιμάσεις να φορτώσεις τις εντολές σε άλλη διεύθυνση, το μόνο που θα καταφέρεις θα είναι να μπλοκάρεις τον υπολογιστή σου, όταν θα τις ενεργοποιήσει, αφού θα ψάχνει για τον πίνακα ελέγχου των εντολών, στη συγκεκριμένη διεύθυνση για την οποία έχει γραφτεί και μεταφραστεί ο κώδικας. Το μόνο που σου απομένει είναι να καταργήσεις κάποιο set εντολών. Βέβαια, αν ξέρεις κώδικα μηχανής, μπορείς να φορτώσεις σε ένα disassembler τον κώδικα της μιας ομάδας, να τον μεταφράσεις πίσω σε assembly, να τον ψάξεις καλά και, αφού βρεις ποιές διευθύνσεις θέλουν άλλαγμα, τις αλλάζεις και τον ξαναμεταφράζεις σε κώδικα μηχανής, με έναν assembler. Αυτή η λύση είναι η έσχατη και επιτρέπεται να την ακολουθήσεις μόνο αν σου είναι τελείως απαραίτητα και τα δύο set εντολών.



Αγαπητό Pixel

Είμαι εδώ και μερικούς μήνες κάτοχος μιας Amiga 500 και είμαι όντως πολύ ευχαριστημένος. Μόνο μου παράπονο είναι ότι μένουν ανεκμετάλλευτα τα resolution modes από 320×200 και πάνω, αφού απαιτούν τρομερά ποσά μνήμης και στη RAM αλλά και στο δίσκο. Έτσι, φορτώνοντας μια μέρα ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, όταν του ζήτησα να εργαστεί στα 640×400, μου ζήτησε επέκταση μνήμης στο 1MB και αυτό για μια στατική εικόνα και μόνο! Μετά απ' αυτά, θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις στα παρακάτω:

1) Πόση μνήμη καταλαμβάνει στο δίσκο μια digitized εικόνα στις αναλύσεις: α) 320×200, β) 320×400, γ) 640×200, δ) 640×400.

2) Πόση RAM καταλαμβάνει η εισαγωγική οθόνη του adventure "THE PAWN", αφού έμαθα ότι καταφέρνει και απεικονίζει 500 χρώματα ταυτόχρονα.

3) Υπάρχει περίπτωση να γραφτεί game στην ανάλυση των 640×400 και αν ναι, τι θα απαιτεί (φαντάζομαι και κανένα laser disk);

4) Σε ποιό resolution δουλεύει το OUT-RUN και πόσα MB ROM καταλαμβάνει το πρόγραμμα στην (coin-op έκδοσή του);

Φιλικά
Σ. Γιαννόπουλος

Είναι γεγονός ότι για να δεις όλα αυτά τα χρώματα και μάλιστα στο resolution που θέλεις πρέπει να έχεις αρκετή μνήμη. Αυτό δεν είναι μειονέκτημα της Amiga (ή τουλάχιστον μόνο της Amiga). Οι απαιτήσεις της είναι φυσιολογικές, αν υπολογίσεις ότι για να παρουσιάσει μια οθόνη με 32 χρώματα, το κάθε pixel της «τρώει» 5 bits μνήμης. Αν τα βάλεις κάτω, θα δεις ότι απαιτούνται 40.000 bytes (περίπου 39K) για μια οθόνη 320×200 με 32 χρώματα. Φυσικά, αν μειωθούν τα χρώματα, μειώνονται και οι απαιτήσεις σε μνήμη. Στην ανάλυση 640×400 χρειάζεσαι περίπου 157K για να έχεις 32 χρώματα. Αν υπολογίσεις ότι το σχεδιαστικό θα σου τρώει το λιγότερο 200-280K, έχουμε σύνολο 360K περίπου, στην καλύτερη περίπτωση. Αν ακόμα υπολογίσεις ότι η Amiga πριν καν εκτελέσει μία εντολή βρίσκεται με μείον 64K περίπου, για τις ανάγκες του συστήματος, καταλαβαίνεις πλέον γιατί τα 512K είναι πολύ λίγα. Το μέγεθος των οθονών που ζητάς εξαρτάται από τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσεις. Μπορείς να υπολογίσεις ανά πάσα στιγμή το μέγεθος κάθε οθόνης, πολλαπλασιάζοντας τα bits που απαιτούνται για κάθε pixel, με την ανάλυση της οθόνης (π.χ. αν έχουμε μια οθόνη 640×200 με 16 χρώματα, θέλουμε 4×640×200 bits, τα οποία είναι 512.000 bits). Διαιρώντας με το 8, βρίσκεις πόσα bytes απαιτεί η οθόνη - στη συγκεκριμένη περίπτωση θέλουμε 64.000 bytes τα οποία είναι 62,5K περίπου. Για τις άλλες απορίες σου... δεν ξέρω! Δεν είναι δυνατόν να μπορώ να μαντέψω σε ποιά resolution είναι η εικόνα του Pawn! Ούτε επίσης ξέρω αν υπάρχει laser disk για Amiga, έτσι ώστε να γραφτεί παιχνίδι στα 640×400. Τέλος, για το μέγεθος του προγράμματος του OUT-RUN των coin-ops, καλύτερα να επικοινωνήσεις με τη Sega. Οι προγραμματιστές της θα ξέρουν σίγουρα! ■

SCORES & SCORERS

GAMES MASTERS ΙΟΥΝΙΟΥ

ROBOCOP

212.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
182.000	Γιώργος Σώζος	(Amstrad 6128)
115.020	Μιχάλης Μπακόπουρος	(Amstrad 6128)
101.860	Θοδωρής Γεωργαντάς	(Amstrad 6128)
91.790	Βάκης Κουμαράς	(Amstrad 6128)

PLATOON

217.628	Χρήστος Τσιρώνης	(Commodore 64)
202.653	Τάσος Σήφακας	(Spectrum +)
150.000	Στράτος Κουτλής	(Commodore 64)
100.000	Άκης Κωνσταντακόπουλος	(Commodore 64)
79.030	Σωτήρης Γιαγκόπουλος	(Amstrad 464)

KARNOV

432.200	Γιώργος Δομετίου	(Amstrad 6128)
412.560	Δημήτρης Νικολαΐδης	(Amstrad 6128)
392.130	Σταύρος Χατζημανώλης	(Amstrad 6128)
391.320	Γιώργος Τηγάνης	(Amstrad 6128)
328.890	Δημήτρης Ζαμπλάκος	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

1.593.000	Αντώνης Λιβάνης	(Amstrad 6128)
1.117.200	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
678.400	Φραγκίσκος Νίνος	(Amstrad 464)
620.000	Μιχάλης Κασσένας	(Spectrum +2)
610.200	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριακού	(Amstrad 6128)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-8	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)
148-5	Νίκος Νέττος	(Amstrad 6128)

IKARI WARRIORS

5.601.100	Μιχάλης Καράλης	(Amstrad 6128)
3.663.152	Γιάννης Ραβασόπουλος	(Amstrad 6128)
3.515.500	Παντελής Αργυρός	(Amstrad 6128)
3.334.500	Φώτης Δήμου	(Spectrum +)
3.293.000	Γιώργος Παπαζής	(Amstrad 464)

KRAKOUT

1.671.490	Μάνος Λυκάκης	(Commodore 64)
700.000	Θανάσης Ασπράκης	(Commodore 64)
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	(Spectrum)
652.200	Λευτέρης Αγγέλου	(Spectrum +)
540.000	Άγγελος Θεοφιλόπουλος	(Amstrad 6128)

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	(Amstrad 6128)
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	(Commodore 64)
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

2.774.640	Ευριπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.000	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.150.070	Βασίλης Χατζημιχελάκης	(Amstrad 6128)
1.021.910	Χρήστος Κόντας	(Amstrad 464)
978.000	Νίκος Μόλβαλης	(Amstrad 6128)

BUBBLE BOBBLE

3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
3.572.820	Αριστοτέλης Μήτσιου	(Amstrad 6128)
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	(Commodore 64)
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	(Atari 520 STFM)
2.649.358	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	(Amstrad 6128)
1.054.000	Γιάννης Αλεξάκης	(Amstrad 6128)

ARKANOID II

707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
549.050	Dr. Vang	(Spectrum 48)
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
350.640	Νίκος Σπάχηλος	(Spectrum +)
269.660	Αντώνης Κοκοδήμος	(Spectrum +2)



CRAZY CARS

41.743.517	Σταμάτης Μποβιάτσης	*(Amiga 500)*
15.675.550	Χρήστος Γουλάς	*(Amstrad 6128)*
14.878.910	Νίκος Στουρνάρας	*(Amstrad 6128)*
7.105.190	Μιχάλης Σγουρομάλλης	*(Amstrad 6128)*
6.385.910	Μιχάλης Πουλάκης	*(Amstrad 6128)*

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	*(Amstrad 6128)*
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	*(Amstrad 6128)*
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	*(Amstrad 6128)*
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	*(Amstrad 6128)*
663.453	Μάκης Αμύντας - Σπανός	*(Amstrad 6128)*

DOUBLE DRAGON

130.000	Φώτης Θωμάς	*(Spectrum +)*
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	*(Amiga 500)*
110.000	Μανώλης Μεταξάς	*(Spectrum +)*
72.600	Νίκος Φούγιας	*(Amstrad PC 1512)*
71.260	Γιώργος Δούντσης	*(Amstrad PC 1512)*

OPERATION WOLF

610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +2)*
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	*(Spectrum +3)*
583.622	Χάρης Περγαντής	*(Spectrum 128)*
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Spectrum +2)*
565.400	Χρήστος Περγαντής	*(Spectrum 128)*

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	*(Amstrad 6128)*
640.000	Γιάννης Κριτής	*(Amiga 500)*
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	*(Atari 520 ST)*
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	*(Amstrad 6128)*
138.732	Στέλιος Κράλογλου	*(Amiga 500)*

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
650.720	Jimmy® Ζήκος	*(Amiga 500)*
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	*(Amiga 500)*
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	*(Amiga 500)*
560.190	Χρήστος Γενεντές	*(Spectrum)*

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	*(Amstrad 6128)*
9.712	Στράτος Πατέστος	*(Amstrad 6128)*
9.511	Παντελής Παλουμπής	*(Amstrad 6128)*
8.500	Τάκης Πάρολος	*(Spectrum +)*
6.000	Θάνος Μαυροειδής	*(Amstrad 6128)*

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	*(Amstrad 6128)*
700.000	Νίκος Τζέρος	*(Amstrad 6128)*
336.000	Αλέξης Αξαρλής	*(Spectrum +)*

YIE - AR KUNG - FU

206.580	Άκης Σπύρου	*(Commodore 64)*
201.580	Γιάννης Λεμονάκης	*(Amstrad 6128)*
190.000	Τάκης Σφέτσας	*(Amstrad 6128)*

FLYING SHARK

571.460	Τάσος Αλεξανδρίδης	*(Amstrad 6128)*
420.700	Κώστας Πάσσας	*(Amstrad 6128)*
283.950	Παναγιώτης Λάζαρης	*(Amstrad 6128)*
256.550	Παναγιώτης Τζαμάλης	*(Amstrad 6128)*
250.000	Παναγιώτης Δημητριάδης	*(Spectrum +2)*

MATCH DAY II

12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
9-0	Σπύρος Καράλης	*(Amstrad 6128)*
9-1	Παναγιώτης Αργυρός	*(Amstrad 6128)*
7-0	Λεωνίδας Γκόβαρης	*(Amstrad 464)*
7-1	Παντελής Πάσχαλης	*(Amstrad 6128)*

TEST DRIVE

212.703	Δημήτρης Κοντογιάννης	*(Amiga 500)*
78.904	Χάρης Χριστοδούλου	*(Mac Turbo)*
68.402	Ηλίας Τεκέρταλης	*(Turbo - X)*
64.026	Θωμάς Μπουρνάρης	*(Olivetti M-24)*
55.600	Τάκης Τσόκορας	*(Atari ST)*

HINTS 'N' TIPS

NEBULUS

AMSTRAD

Για να περάσετε στα επόμενα stages, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα **Return & CLR** και μετά πιέστε E,D για το Slipperty Slide R, F για το Swimmers Delight και U,1 για το Edge of Doom. Το πρώτο tip του μήνα μας ήρθε απ' το Φάνη Χατζηγρίβα και τη Λάρισα.

SAVAGE

AMSTRAD

Πριν λίγο καιρό, είχατε διαβάσει μέσα απ' το περιοδικό για το level 2 του game, που ήταν Sabatta. Ο φίλος Τάσος Παράσχος βρήκε και τον κωδικό για το level 3, που είναι Fergus. Τάσο σ' ευχαριστούμε.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

AMSTRAD 464

Δώστε **POKE 800,201: Run" ".** Το poke αυτό σας επιτρέπει να περνάτε μέσα απ' τ' αντίπαλα sprites, χωρίς να σας πειράζουν, έχει όμως δύο ιδιαιτερότητες: δουλεύει μόνο σε CPC 464 και αρχίζει να λειτουργεί απ' τη στιγμή που θα πάρετε το πρώτο αντικείμενο. Αυτά απ' το Στέλιο Σκουρλή.

DOUBLE DRAGON

SPECTRUM

Ο Σοφοκλής Μαγουλάς συμβουλεύει: στον πρώτο γορίλα (και σε 2 player mode), ο ένας παίκτης θ' ανέβει στη σκάλα από επάνω. Ο γορίλας θα προσπαθήσει να τον πιάσει και θα μπερδευτεί. Στο μεταξύ, ο δεύτερος παίκτης μπορεί να τον ξαποστείλει άνετα. Σοφοκλή thanks.

FIRE AND FORGET

AMSTRAD



Στις έξι πρώτες πίστες, αν κρατήσετε πατημένο το Fire και το joystick διαγώνια πάνω δεξιά (ή τ' αντίστοιχα πλήκτρα αν παίζετε με πληκτρολόγιο), απ' την αρχή ως το τέλος της πίστας, θα βρεθείτε στη δεξιά πλευρά του δρόμου, πυροβολώντας στον αέρα, χωρίς να πετυχαίνετε κανένα. Ταυτόχρονα, όμως, δεν θα σας πυροβολούν οι αντίπαλοι. Μετά την έβδομη πίστα, οι διαδρομές είναι μεγαλύτερες και πρέπει να διακινδυνεύετε, τρώγοντας τα μπλε σήματα. Αυτά απ' το Γιάννη Πατερομιχελάκη.

JACKAL

SPECTRUM

POKE 43422,0 για άπειρα τζιπάκια.

BLUE MAX

ATARI XL/XE

Οι φίλοι του παιχνιδιού θα ξέρουν πως, μόλις φτάσουν στην πόλη, αντιμετωπίζουν ένα φάσμα αντιαεροπορικών πυρών, με αποτέλεσμα να χάνετε. Ο Ανδρέας Γαλανής έχει βρει ένα κόλπο για ν' αποφεύγει τέτοιες κακοτοπιές: ρίχνετε λοιπόν μια βόμβα, μόλις πρωτομπείτε στην πόλη, και σταθεροποιείτε το αεροσκάφος σας στα 36 μέτρα ύψος. Αφήνετε το joystick και, μέχρι να βγείτε απ' την πόλη, δεν κινδυνεύετε καθόλου. Ανδρέα thanks.

URIDIUM

CBM 64

Πληκτρογήστε το εξής listing:

```
10 PRINT CHR$ (147).
20 FOR A= 49152 TO 49202: READ B:
POKE A, B: NEXT.
30 SYS 49166.
40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198,
224, 202.
50 DATA 16, 247, 76, 0, 224, 32, 44, 247,
169, 0.
60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169,
192, 141.
70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 169, 76, 141, 65,
13.
80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12,
141.
90 DATA 67, 13, 108, 0, 128.
```

Εντάξει; Τώρα Run και βάλτε στο κασετόφωνο την πρωτότυπη κασέτα να φορτώνει. Το listing είναι του Χάρη Βέντη.

ROBIN OF THE WOOD

SPECTRUM

POKE 49111,0 για άπειρες ζωές.

PROJECT FUTURE

SPECTRUM

POKE 30 147,255 για άπειρες ζωές.

TEMPEST

SPECTRUM

POKE 33537,183 για άπειρες ζωές.

BOOTY'S

SPECTRUM

POKE 58294,0 για άπειρες ζωές.

ROAD RACER

SPECTRUM

POKE 27150,0 για άπειρες ζωές. Όλα τα pokes απ' το Δημήτρη Λάζο. Δημήτρη thanks * 5.

HERO

SPECTRUM

Πληκτρολογήστε:

```
1 REM Inf. lives for HERO
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLEAR
29999
20 LOAD "" CODE 16384
30 FOR i=23296 TO 23331: READ a: POKE
i,a: NEXT i
40 DATA 243, 55, 62, 255, 221, 33, 203, 92,
17, 14, 0, 205, 86, 5, 55, 62, 255, 221, 33, 48,
```

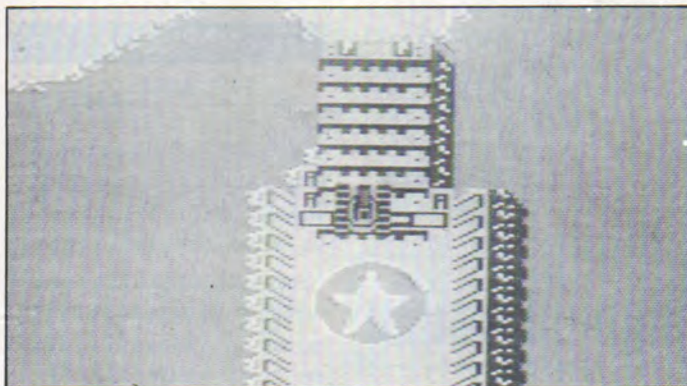
Ζέστη, καύσωνας. Ο μεσημεριανός ήλιος φλογίζει την άσφαλτο, η οποία μόνο που δεν αχνίζει. Η χούφτα του δεξιού σου χεριού δροσίζεται απ' το κουτάκι της μπύρας που κρατάς. Δεξιά, απέραντη ευθεία. Αριστερά το ίδιο. Διορθώνεις τα γυαλιά ηλίου και ακουμπάς στο αμάξι. Τους άκουσες λίγο πριν τους δεις. Πέρασαν μπροστά σου, κομματιάζοντας τη μεσημεριάτικη ησυχία. Ένα εφτάμισι απ' το Super Hang on και, πίσω του, με τη μούρη του κολλημένη στο φτερό της 750, ένα περιπολικό απ' το Crazy Cars II. Χαμογέλασες, πέταξες το άδειο πια κουτάκι, μπήκες στο αυτοκίνητο και τους ακολούθησες μέσα στο monitor...

117, 17, 36, 119, 205, 86, 5, 62, 255, 50, 241, 171, 195, 74, 172, 0
50 RANDOMIZE USR 23296

δώστε RUN και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να φορτώνει. Θα έχετε 255 ζωές.

TANK

SPECTRUM



POKE 30209,0 για άπειρα tanks. Τα pokes αμφότερα απ' το Λάκη με τα Χαμηλά Ρεβέρ.

FANTASIA

SPECTRUM

Κάντε MERGE τον basic loader και προσθέστε την εξής γραμμή:
200 BORDER 7: PAPER 7: INK0: POKE 30513,0: RANDOMIZE USR 30039
και βέβαια RUN.

COMMANDO

AMSTRAD

Μήνας χωρίς προσφορά απ' το P.H.T. δεν γίνεται να περάσει. Πληκτρολογήστε λοιπόν:

```
10 MEMORY &5BFF:LOAD "commando.bin", &5C00
20 FOR a=&9000 TO &9012:READ b:POKE a,b,: NEXT
30 POKE &5C33, &C3: POKE &5C34,0: POKE &5C35,&90
40 CALL &5C00
50 DATA 205, 122, 188, 175, 50, 15, 78, 6, 6, 33, 59, 7, 119, 35, 16, 252, 195, 54, 92
```

και RUN. Το listing δίνει άπειρες ζωές, αλλά λειτουργεί μόνο στη disk version του παιχνιδιού. Μας ευχαριστείτε.

GROUND ATTACK

SPECTRUM

Κάντε πάλι MERGE τον basic loader και, πριν το Randomize USR, προσθέστε **POKE 29063,0.** Τώρα RUN και...

GOBBLE A GHOST

SPECTRUM

Ενεργήστε ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, όπως και στα προηγούμενα δύο παιχνίδια, και - πριν το RAND USR - προσθέστε **POKE 30597,0** και RUN. Όλες οι επεμβάσεις ήρθαν από τον Τάσο Αντωνόπουλο. Τάσο περιμένουμε συνέχεια.

GOONIES

AMSTRAD

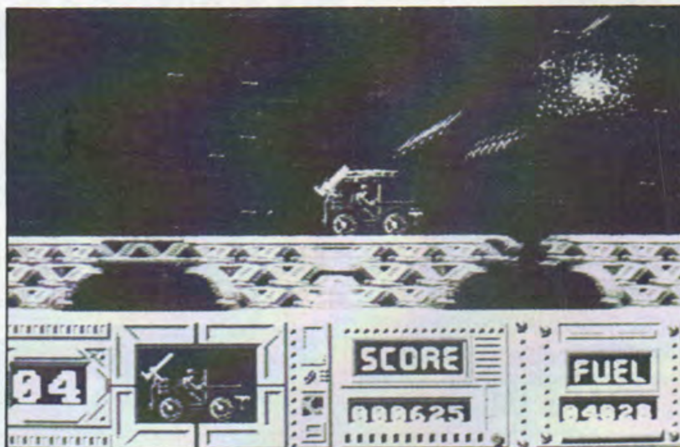
Φορτώστε τον basic loader και σπάστε τον. Πριν απ' το τελικό call, τυπώστε **POKE & 4728,0** και οι ζωές σας θα κολλήσουν στις 5. Αν θέλετε να καταργήσετε το sprite collision δώστε (πάντα πριν το τελικό call): **POKE &53D4, &C9: POKE &5405,&C9: POKE &5435, &C9.** Run τώρα και give'em to understand. Τα pokes ήρθαν απ' το Μανώλη Μακράκη.

ARMY MOVES I & II

AMSTRAD

Οι Ανδρέας Εξαδάκτυλος και Γιώργος Διακίδης συμβουλεύουν τα ακόλουθα: Στο Army Moves I, πριν απ' το LOAD. "ARMY.002", στο basic loader γράψτε τα ακόλουθα:
POKE 4731,255: POKE 4772,255: POKE 7124,255
Μετά κάντε RUN και, μόλις φορτωθεί το πρόγραμμα, θα δείτε πώς καταργήθηκε το sprite collision.

Στο Army Moves II τώρα, πάλι στο basic loader και πριν απ' το LOAD "ARMY.003" γράψτε:



FOR a= 7.000: POKE a, 255: NEXT και φυσικά, RUN. Η επέμβαση σας δίνει άπειρες ζωές. Ο κωδικός που ζητάει το πρόγραμμα είναι 15372. Παιδιά σας ευχαριστούμε.

GYROSCOPE

CBM

Φορτώστε, κάντε reset και:

POKE 46687,76: POKE 46688,105: POKE 46689, 182 για άπειρες ζωές ή **FOR a = 8296 TO 4711: POKE a,0: NEXT** για πιο άνετο παίξιμο. Το παιχνίδι ξαναρχίζει με SYS 2067. Τα pokes απ' το Γιώργο Μπουλέρο. Γιώργο Ο.Κ.

HEAD OVER HEELS

CBM

POKE 30315,144: POKE 30316, 144 για 90 Heads και Heels. Το παιχνίδι ξαναρχίζει με SYS 324.

METROCROSS

CBM

POKE 13501,234 POKE 13502,234 και SYS 4096 για άπειρο χρόνο.

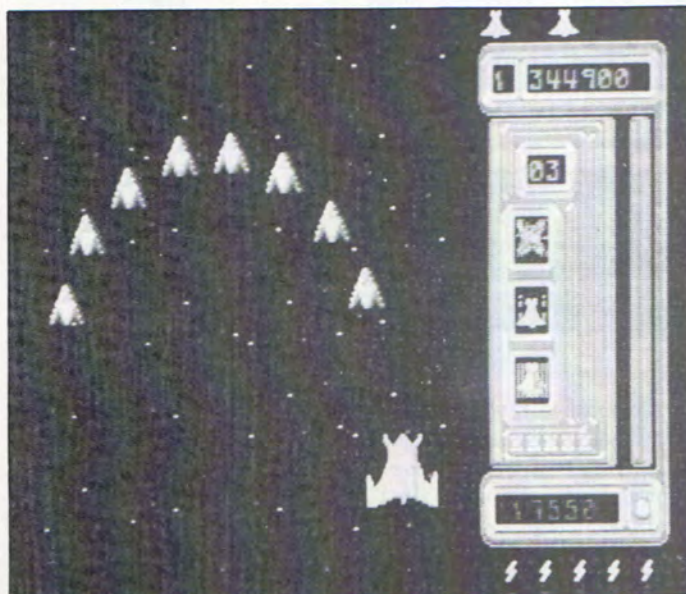
MATCH POINT

AMSTRAD

Παίζετε με τον υπολογιστή. Ό-

HINTS 'N' TIPS

ταν σερβίρει εκείνος και βρίσκεται στην πάνω πλευρά του γηπέδου, εσείς πατάτε το Space συνέχεια οπότε ο computer μπερδεύεται και χτυπάει τη μπάλα δύο φορές. Άρα ο πόντος είναι δικός σας. Αυτά από έναν ανώνυμο φίλο μας.



GOLD RUNNER

AMIGA

Ο Κώστας Σταθόπουλος λέει πως, αν πατήσετε το F5, θα γίνετε άτρωτος, τόσο στις βόμβες των αντιπάλων, όσο και στα εμπόδια (πάνω στα οποία αν τρακάρετε χάνετε). Κώστα thanx.

ACE II

CBM

Γράψτε στον πίνακα των high scores το όνομα Dusty Bug και, όταν παίζετε με τον υπολογιστή, το εχθρικό αεροπλάνο δεν θα μπορεί να σας καταρρίψει. Όλα τα pokes απ' τον Αλέξανδρο Πετρόπουλο. Αλέξη περιμένουμε και συνέχεια.

PHANTIS

AMSTRAD

Ο κωδικός, για να μπορέσετε να περάσετε στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, είναι ο 84187. Μας τον έστειλε ο Κώστας Στάμος.

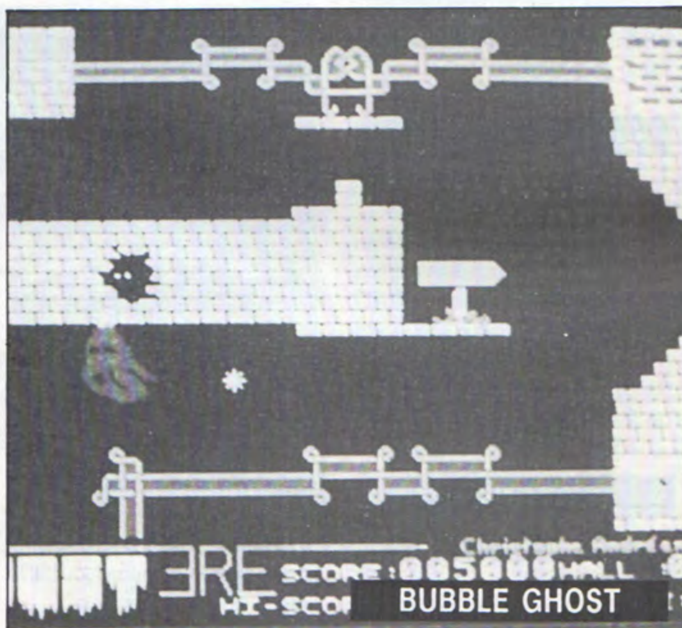
FIRE TRAP

SPECTRUM

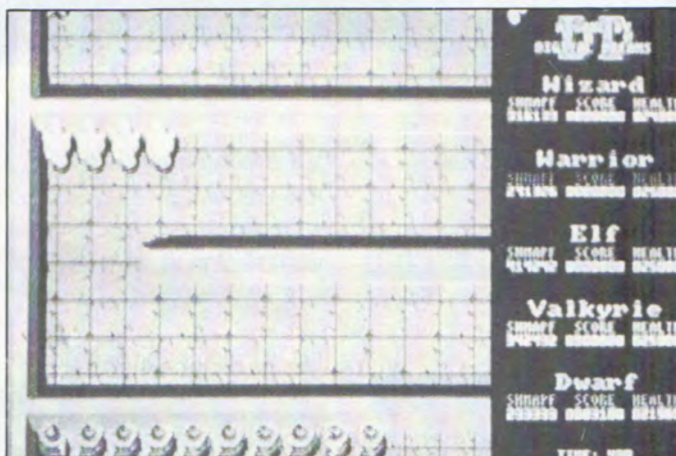
POKE 46494,201 POKE 47629,0 για άπειρο χρόνο. Το poke ήρθε απ' το Χρήστο Βλάχο.

BUBBLE GHOST

AMSTRAD



BUBBLE GHOST



Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, θα δείτε ν' αναβοσβήνει μια ταμπελίτσα, με το όνομα της ERE. Φυσήξτε εκεί και θα δείτε να εμφανίζεται μια πόρτα. Οδηγήστε την μπαλίτσα εκεί μέσα και θα εμφανιστούν τρεις δρόμοι. Ο ένας οδηγεί στην 11η πίστα, ο άλλος στην 32η και ο τρίτος στην τελευταία.

GAUNTLET

SPECTRUM

Αν σας εμποδίζουν οι τοίχοι, τότε μπορείτε, πατώντας το Symbol Shift να περάσετε από μέσα τους. Το tip απ' τον Κώστα Βλέτσο, τον οποίο ευχαριστούμε.

GARISSON

AMIGA

Μπορείτε να ξεφορτωθείτε τους Deaths, αν τους παρασύρετε σ' ένα transportation. Μόλις μπείτε μέσα, εκείνοι θα σας ακολουθήσουν. Όμως, ενώ εσείς θα εμφανιστείτε σε κάποιο άλλο σημείο της πίστας, εκείνοι θα εξαφανιστούν. Το tip απ' το Γιάννη Οικονόμου.

A VIEW TO A KILL

SPECTRUM

Στο basic loader, προσθέστε (πριν το Randomize USR):

POKE 28032,255: POKE 28087,8: POKE 29243,8: POKE 30543,8.

Τρέξτε τώρα τον loader και...

Τα pokes ήρθαν απ' το Βασίλη Τσαγρή.

Ώρα όμως για βουτιές, δεν νομίζετε; Σηκώστε λίγο τα μάτια απ' το monitor και δείτε τα φοβερά πράγματα που βρίσκονται αυτό τον καιρό στις αμμουδιές (και όχι μόνο εκεί). Σε αυτά είναι αφιερωμένη η στήλη αυτού του τεύχους. Μην ξεχάσετε να διασκεδάσετε όσο μπορείτε περισσότερο στις διακοπές σας. Θα τα ξαναπούμε το Σεπτέμβρη. Φεύγω, να προλάβω την Εθνική οδό άδεια.

Καλές διακοπές. ■

THOMAS SOFT
HOME COMPUTER • SOFTWARE
ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΤΗΛ. 3615362

BUSINESS SOFTWARE AND UTILITIES

ADRUM
AWARD MAKER
C 64 EMULATOR
DELUXE PAINT III
DIGIVIEW GOLD
GALLIGARY
KARA SOFT
MACRO ASSEMBLER
PIXMATE
PRO. PAGE NEW

SUPERBASE PRO.
X-CAD
THE WORKS
ANIMATOR/IMAGES
AZTEC -C-
C.L.I. MATE
DELUXE VIDEO
EXPRESS PAINT
GALILEO
LATTICE -C- V. (5.0)

MICROFICHE FILER
PRO. VIDEO PLUS
SCULPT 3D ANIMATOR
TURBO SILVER
X-COPY
AEGIS ANIM. MAGIK
AUDIO MASTER II
B.B.C. EMULATOR
DELUXE PAINT III
DIGI PAINT

FANTAVISION
HIGHSOFT BASIC
M.C.C. PASCAL
PHOTON PAINT
PRO. DRAW
SCULPT 4D ANIM.
VIRUS V.I.P.
GFA BASIC
VIDEO STUDIO

HARDWARE

AMIGA 500 ....(ΑΠΟ) 125000
A501 MEMORY 512K 48000
DISK DRIVE PROFEX 40000
MONITOR (STEREO) 77000
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 3000
MOUSE-PAD 1000
PRINTERS ....
ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ AMIGA 500 2500

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ
AMIGA-500

AMIGA 500 + A501 MEMORY + DRAGON'S LAIR
DUNGEON MASTER + STAR TREK
**************** 177.000 ****************

AMIGA A501 + DRAGON'S LAIR
**************** 51.000 ****************

AMIGA-ATARI (32 BIT)
GAMES LIST

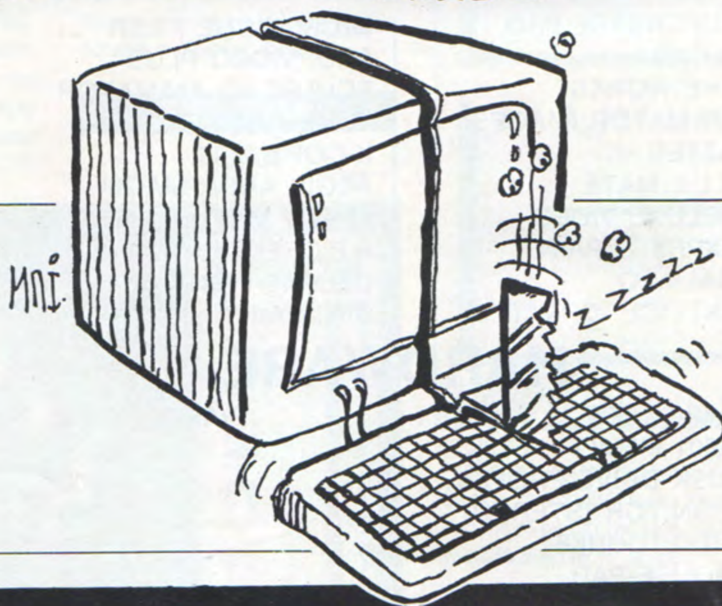
VIGILANTE
MICRO SOCCER
ROBOCOP
TANGLED TALES
BLOODWYCH
BIOCHALLENGE
PRECIOUS METAL
ARMALYTE
DRAGON'S LAIR
SUPER HANG-ON
ZOMBI
KING'S QUEST 2
LARRY II
DENARIS
OP. WOLF

CAPTAIN BLOOD
HAWKEYE
RENEGADE III
VOYAGER
MILENIUM 2.2
BOMBER
DRAGON NINJA
PHOBIA
AIRBOURNE RANGER
FRIGHT NIGHT
DARK SIDE
GHOST N' GOBLINS
LORD OF RISING SUN
TEST DRIVE II
POLICE QUEST

THE KRYSTAL
RUN THE GAUNTLET
BATMAN
THE GAMES WINTER ED
BILLIARD SIMULATOR
RED HEAT
HONDA SIM.
OUT RUN EUROPA*
3D POOL
FORGOTTEN WORLDS
WEC LE MANS
SHINOBI
POPULUS
JOAN OF ARC
TIME SCANNER

NAVY MOVES
BLOOD MONEY
OUT-RUN EUROPA
MAY-DAY SQUAD
KING'S QUEST
TEENAGE QUEEN
LAST DUEL
CHRONO QUEST
LED STORM
BLASTEROIDS
FAST BREAK
SAVAGE
KULT
DOMINATOR

PEEK & POKE



BOX DEMO

ATARI ST

Το πρόγραμμα αυτό είναι γραμμένο σε Atari ST Basic και τρέχει μόνο σε low resolution mode, δηλαδή μόνο σε έγχρωμο monitor. Η ρουτίνα αυτή χρησιμοποιεί το **AES** και **VDI** και σχεδιάζει πολύχρωμα κουτιά σε μια θέση της οθόνης, της δικής σας επιλογής. Πατώντας το δεξιό κουμπί του ποντικιού, σχεδιάζετε κάποιο κουτί, ενώ πατώντας το αριστερό εγκαταλείπετε το πρόγραμμα.

```
1000  a#=gb:control=peek(a#):global=peek(a#+4):gintin=peek(a#+8)
1010  gintout=peek(a#+12):addrin=peek(a#+16):addrout=peek(a#+20)
1020  clearw 2:fullw 2:poke systab+24,1:poke contrl,122
1030  poke contrl+2,0:poke contrl+6,1:poke intin,0:vdisys(1)
1074  Atari=1
1075  gemsys(79):x=peek(gintout+2):y=peek(gintout+4)
2020  key=peek(gintout+6):if key=2 then gosub 3022
2027  if key=1 then poke systab+24,0:end:if key=0 then gosub 3115
2030  goto 1075
3022  color 1,(rnd*15)+1,1,rnd*25,2:if  Atari=0 then 3040:Atari=0
3035  poke contrl,123:poke contrl+2,0:poke contrl+6,0:vdisys(1)
3040  poke contrl,11:poke contrl+2,2:poke contrl+6,0
3070  poke contrl+10,1:poke ptsin,x:poke ptsin+2,y
3095  poke ptsin+4,x+50:poke ptsin+6,y+50:vdisys(1):return
3115  if Atari=1 then return
3116  poke contrl,122:poke contrl+2,0:poke contrl+6,0
3117  poke intin,0:vdisys(1):Atari=1:return:end
```

MEMORY BLOCK COPY

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα αντιγράφει block μνήμης από μια θέση σε κάποια άλλη.

Εσείς πληκτρολογήστε το listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή **"START"** με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και τρέξτε το, αφού έχετε δώσει το σχετικό **CLEAR.**

Κατόπιν ορίστε μια συνάρτηση m με **DEF FN m (s, l, d) = USR** <αρχική διεύθυνση. Για να την καλέσετε, δώστε: **RANDOMISE FN m (x, y, z),** όπου x= αρχική διεύθυνση. του block, y=μήκος block και z= τελική διεύθυνση. Η ρουτίνα είναι ιδεώδης για να σώζετε και να επαναφέρετε οθόνες. **[(RANDOMISE FN m (16384,6912,x):** αποθήκευση στη διεύθυνση x. **RANDOMISE FN m (x,6912,16384):** ανάκληση από τη διεύθυνση x].

```
   1 REM  ** PEEK & POKE **
   2 REM ** MEMORY BLOCK COPY **
  10 LET T=0: FOR F=START TO STA
RT+42
  20 READ A: LET T=T+A: POKE F,A
  30 NEXT F
  40 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0: S
TOP
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
35,70,30,7,25,197,78,35,70,25,94
,35,86,225,120,177,200,229,237,8
2,225,56,3,237,176,201,9,43,235,
9,43,235,237,184,201,4426
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ***ATARI ST, SPECTRUM, AMSTRAD,*** *και* ***COMMODORE***

BASIC LOCK

AMSTRAD CPC

Η ρουτίνα αυτού του μήνα είναι χρήσιμη στους επίδοξους προγραμματιστές που προσπαθούν με κάθε τρόπο να κρύψουν το source κώδικα του προγράμματός τους από ξένα μάτια. Φυσικά δουλεύει στην ενσωματωμένη BASIC των Amstrad και σκοπός της είναι να μπλοκάρει τον υπολογιστή αμέσως μόλις πατηθεί το ESC, είτε μόνο του είτε μαζί με τα **SHIFT** και **CONTROL.** Πληκτρολογήστε προσεκτικά το listing, προσέχοντας να μην κάνετε λάθος στα νούμερα των εντολών **POKE.** Μπορείτε στην αρχή του προγράμματός σας να τοποθετήσετε αυτή τη ρουτίνα, ή να την τρέξετε ξεχωριστά, κάνοντας χρήση της εντολής **CHAIN MERGE.** Μόλις πατηθεί το **ESC,** το πρόγραμμα θα μπλοκάρει αμέσως και ο μόνος τρόπος να επαναφέρετε τον υπολογιστή είναι να τον κλείσετε και να τον ξανανοίξετε.

```
10 ' Lock you BASIC programs
20 ' By Jim 12/2/1987
30 POKE 0,&C3:POKE 1,0:POKE 2,&A6
40 POKE &A600,&F3:POKE &A601,&C3:POKE &A602,
   1:POKE &A603,&A6
50 POKE &BDEF,0:POKE &BDF0,&A6
60 END
```

EXTENDED BACKGROUND COLOR MODE

CBM 64

Μια όχι ιδιαίτερα γνωστή δυνατότητα του τσιπ γραφικών του Commodore 64 είναι η δυνατότητα παρουσίασης χαρακτήρων, με φόντο διαφορετικού χρώματος από το συνηθισμένο. Μοναδικό μειονέκτημα της μεθόδου είναι ο περιορισμός των 256 χαρακτήρων σε 64 χαρακτήρες. Έτσι αποκλείονται τα γραφικά σύμβολα. Το mode αυτό ενεργοποιείται με «σήκωμα» του bit 6 της θέσης μνήμης **53265 (Σειρά 50).** Μετά την ενεργοποίηση, οι χαρακτήρες με κωδικούς οθόνης **0-63 (normal), 64-127 (shifted), 128-191 (Reverse), 192-255 (Shifted reverse)** παίρνουν το χρώμα του φόντου από τις διευθύνσεις **53281, 53282, 53283, 53284** αντίστοιχα.

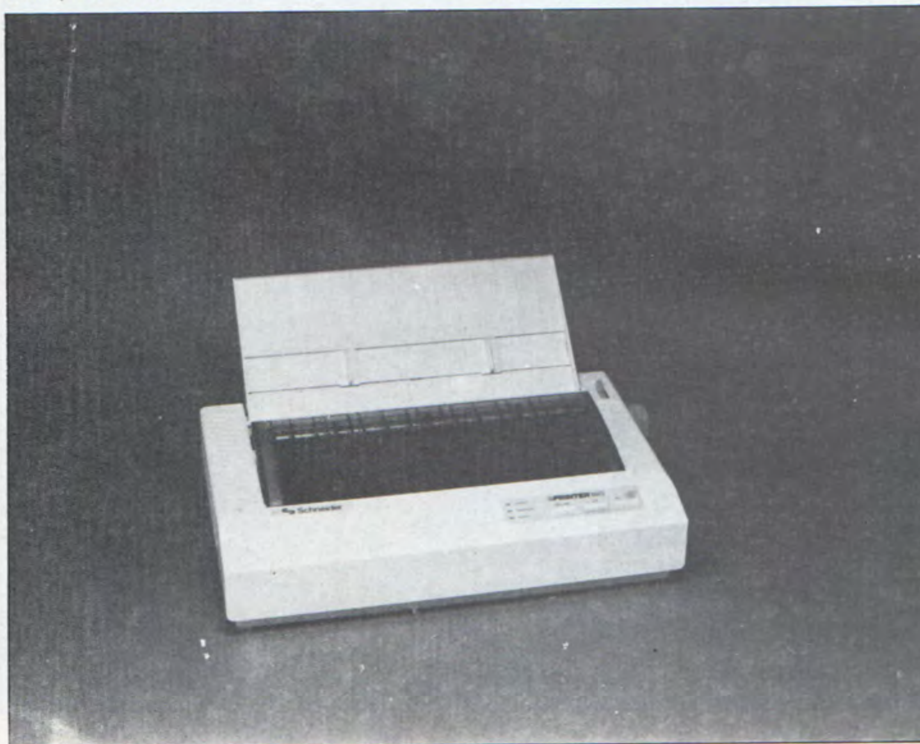
```
10 REM * EXTENDED BACKGROUND *
20 REM *    COLOR MODE DEMO    *
30 REM
40 PRINT CHR$(147)
50 POKE 53265.PEEK(53265) OR 64
60 C1 =0:C2 =1:C3 =2
70 POKE 53282.C1
80 POKE 53283,C2
90 POKE 53284.C3
100 FOR A=0 TO 63
110 POKE 1264+A.A
120 POKE 1384+A.A+64
130 POKE 1504+A.A+128
140 POKE 1524+A.A+192
150 NEXT A
```

Schneider Sprinter 180

O Schneider Sprinter 180 είναι ένας dot matrix εκτυπωτής, που απευθύνεται σε ανθρώπους που δεν έχουν τεράστιες απαιτήσεις ως προς την ποιότητα, αλλά θέλουν να κάνουν τη δουλειά τους γρήγορα, όμορφα και σωστά. Κύρια προτερήματά του η ταχύτητα και ... η ησυχία.

του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

Η οικογένεια των 9 pins dot-matrix εκτυπωτών, για ... οικιακή χρήση, όσο πάει και μεγαλώνει. Ο Schneider 180 είναι άλλο ένα μέλος της και μάλιστα αρκετά ήσυχο. Πρόκειται για έναν printer αρκετά ευέλικτο, που μπορεί να κάνει κάθε home user να νιώσει ευτυχισμένος. Φυσικά, τα προτερήματά του δεν είναι μόνο αυτά.



ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Ο Sprinter 180 είναι ένας classic-look εκτυπωτής, που ζυγίζει περίπου 3,7kg. Κοιτάζοντάς τον κανείς βλέπει στο μπροστινό μέρος τον πίνακα ελέγχου και τους τράκτορες. Θα πρέπει να πούμε εδώ πως ο Schneider έχει τη δυνατότητα να συνεργάζεται τόσο με μηχανογραφικό χαρτί όσο και με μεμονωμένες σελίδες A4. Βέβαια στη δεύτερη περίπτωση, πρέπει να βγουν οι τράκτορες και τη θέση τους να πάρει ένα ειδικό εξάρτημα, που σας δίνει η Schneider γι' αυτό το σκοπό. Μιας όμως και μιλάμε για χαρτί, να πούμε πως ο Sprinter 180 έχει δύο εισόδους για διάτρητες σελίδες. Η πρώτη βρίσκεται στο πίσω μέρος του και η δεύτερη στο κάτω. Με αυτόν τον τρόπο η συσκευή γίνεται ακόμα πιο εύχρηστη.

Κοιτάζοντας κανείς προσεκτικότερα τον εκτυπωτή, ανακαλύπτει το διακόπτη ON-OFF στο αριστερό μέρος της συσκευής και τη θύρα centronics στο δεξί. Κοιτάζοντας προσεκτικότερα ακόμα, μπορεί ν' ανακαλύψει ότι η θύρα Centronics είναι προσαρτημένη σε μια κάρτα, η οποία βγαίνει απ' τον εκτυπωτή και σας αποκαλύπτει ένα set από οκτώ dip switches.

Να μιλήσουμε όμως εδώ για τον πίνακα ελέγχου, που όπως είπαμε βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της συσκευής. Αποτελείται από τρία κουμπιά (ON LINE, LF, FF), τα οποία εκτός απ' τις τρεις ομώνυμες λειτουργίες εκτελούν και χρέη επιλογέα σετ χαρακτήρων (emphasized, italic, double strike κ.λπ.).

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ο Schneider 180 επικοινωνεί με τον υπολογιστή, όπως είπαμε, με τον standard τρόπο που χρησιμοποιούν όλοι οι printers. Δέχεται διάφορους τύπους χαρτιού, αυτόματα ή με το χέρι. Το πλάτος χαρτιού μπορεί να κυμαίνεται από 140 ως 254 mm. Για την τροφοδοσία χρησιμοποιούνται και οι δύο μηχανισμοί (friction/traction), ανάλογα με το χαρτί που χρησιμοποιείται (στην περίπτωση της μονής σελίδας, χρησιμοποιείται ο friction). Όπως καταλαβαίνετε, ο Schneider

180 δεν μπορεί να τυπώσει σελίδα μεγαλύτερη από A4. Επίσης έχει τη δυνατότητα να τυπώσει ταυτόχρονα τρεις σελίδες με καρμπόν.

Ο Sprinter 180 έχει μια dot matrix κεφαλή εννέα ακίδων. Η μελανοταινία του είναι standard και οι προδιαγραφές της λένε πως θα χτυπήσει 2.000.000 χαρακτήρες, πριν χρειαστεί να την αλλάξετε. Η κίνηση της κεφαλής γίνεται με τον κλασικό ιμάντα και καλά θα κάνετε να μην την αγγίξετε όταν βρίσκεται σε λειτουργία (ακόμη και για λίγα λεπτά) γιατί ... καίει.

Ο εκτυπωτής πηγαίνει στον αγοραστή έχοντας buffer 4K και 5 fonts (Pica, Italic, Emphasized, Reduced και Double height). Δυστυχώς δεν υπάρχει δυνατότητα για RAM cards, ούτε για κάρτες με άλλα character sets. Φυσικά ο χρήστης μπορεί να σχεδιάσει τους δικούς του χαρακτήρες και να αντικαταστήσει με αυτούς (με downloading) το set του εκτυπωτή. Να πούμε όμως, σε αυτό το σημείο, ότι ο Schneider 180 μπορεί να κάνει emulator σε Epson FX και IBM graphics mode. Άρα υποστηρίζει τα standard sets χαρακτήρων των δύο παραπάνω modes. Αναλυτικότερα:

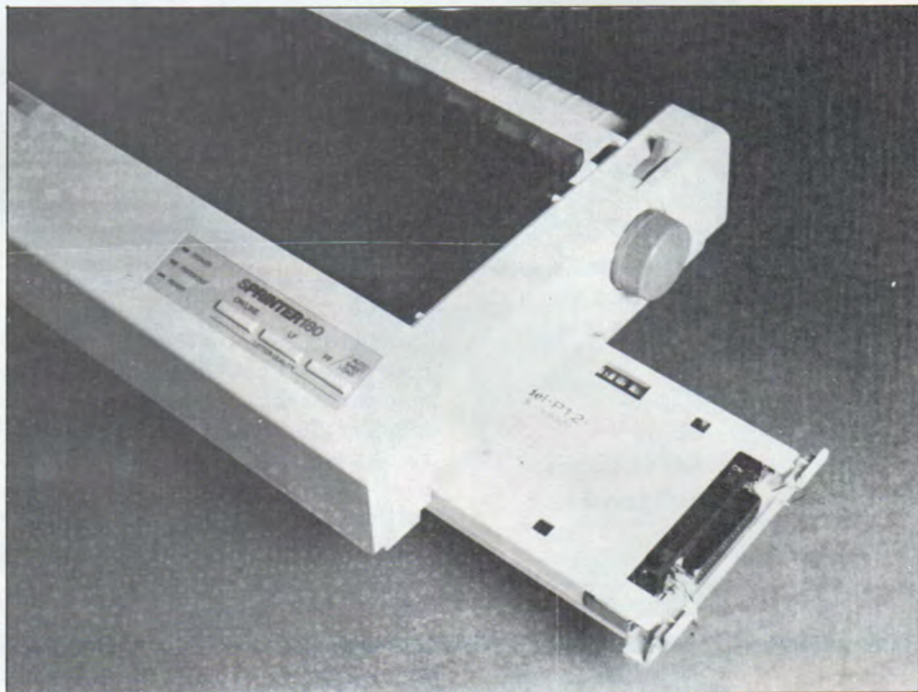
Σε Epson FX configuration υπάρχουν 96 κανονικοί χαρακτήρες, 96 italic και 36 graphic characters, καθώς και ειδικά σύμβολα. Σε IBM mode τώρα, υπάρχουν 96 κανονικοί, 133 graphic χαρακτήρες (draft style), και φυσικά, ειδικά σύμβολα. Τέλος, η ανάλυση που δίνει ο Sprinter 180 στην εκτύπωσή του έχει ως εξής:
Standard matrix: 9x9 dots
Double strike: 18x9 dots
Emphasized 9x18 dots
Double emphasized: 18x18 dots
Graphic characters και ειδικά σύμβολα: 6x8 dots
Letter Quality: 17x17dots
Bit image modes: 60,72,80,90,144 και 240 dpi.

O SCHNEIDER EN ΔΡΑΣΕΙ!...

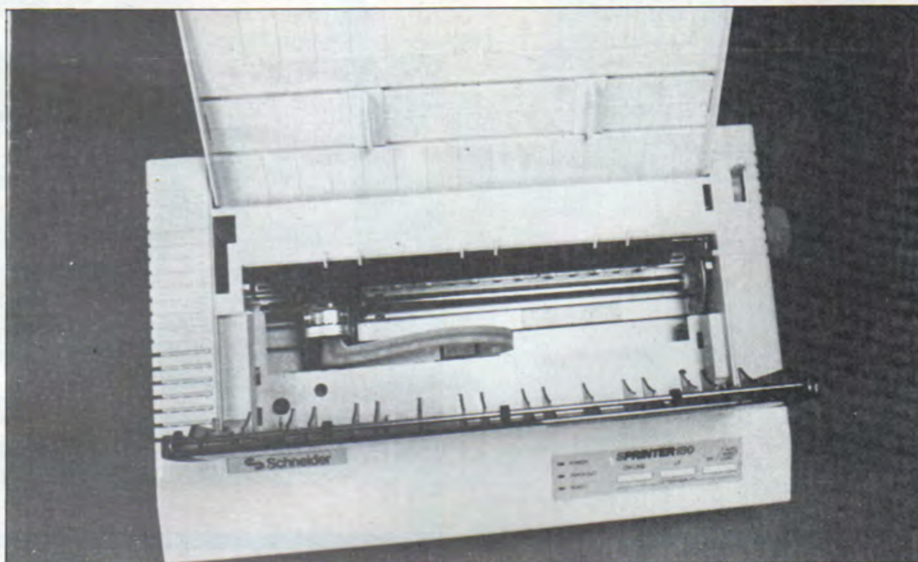
O SP 180 συνεργάζεται με οποιοδήποτε πρόγραμμα στέλνει κάτι στον εκτυπωτή. Τον βάζετε στην πρίζα, περνάτε το χαρτί, τον συνδέετε στη θύρα centronics, τον ανάβετε και είστε έτοιμος. Μόλις κάνετε την πρώτη σας εκτύπωση θα διαπιστώσετε τα εξής τρία πράγματα:
α) ότι είναι αθόρυβος,
β) ότι είναι αρκετά γρήγορος και
γ) ότι ζεσταίνεται αρκετά.

Να μιλήσουμε όμως με νούμερα. Ο μεγαλύτερος θόρυβος που κάνει ο SP 180 είναι 53 db (Acoustic). Για να το συγκρίνετε κάπως, σας λέω ότι ένα παπάκι 90 κυβικών (νορμάλ) κάνει θόρυβο γύρω στα 101 db (Acoustic). Στον τομέα της ταχύτητας, τα πράγματα έχουν ως εξής: ο εκτυπωτής «τρέχει» με 150cps (draft), με 30cps (LQ) και 175 cps (high-speed elite). Κατά τη διάρκεια του test, μετρήσαμε τον printer και με χρονόμετρο. Για ένα κοινό ASCII αρχείο, μεγέθους 2.176 bytes, οι μετρήσεις είχαν ως εξής:

Σετ Pica: 19 sec
» LQ: 1min 27 sec
» Italic: 19 sec
» Emphasised: 36 sec
» Reduced: 20 sec
» Double height: 1 min 45 sec.



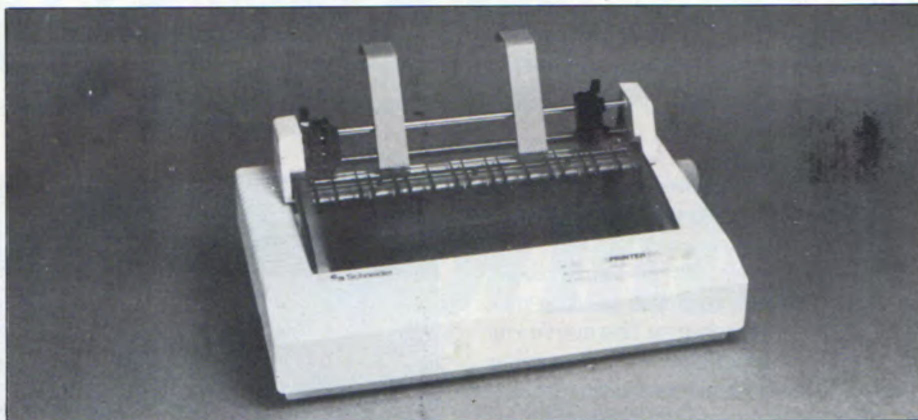
Η κάρτα που επάνω της έχει τη θύρα Centronics. Όταν την τραβήξουμε, μας αποκαλύπτει τα dip switches.



Η κεφαλή (9 pins) του εκτυπωτή. Ζεσταίνεται αρκετά.

SCHNEIDER SPRINTER 180

Αντιπρόσωπος:	COMQUEST (Λ. Συγγρού 3, τηλ. 9231693 - 9028135).
Τύπος:	Dot Matrix Printer
Αριθμός ακίδων κεφαλής:	9
Κατεύθυνση εκτύπωσης:	Δύο κατευθύνσεων (bidirectional printing). Δυνατότητα για μονή κατεύθυνση (unidirectional printing) στην εκτύπωση γραφικών.
Ταχύτητα εκτύπωσης:	175 cps (Draft) 36 cps (LQ)
Μέγιστη ανάλυση εκτύπωσης:	240 DPI
Οικογένειες χαρακτήρων:	Pica, Italic, Emphasized, Reduced, Double height.
Μέθοδος τροφοδοσίας:	Friction/Traction
Interface:	Centronics
Θόρυβος:	53 DB (A)
Μνήμη:	4KB
Emulation:	IBM Graphics, Epson FX
Τιμή:	45.000 (χωρίς ΦΠΑ).



Ο Schneider Sprinter 180, με τους τράκορες και τα «μπρατσάκια» για το μηχανογραφικό χαρτί.

Νομίζω πως τα νούμερα είναι αρκετά ικανοποιητικά.

Στην αγορά ενός εκτυπωτή, σημαντικό ρόλο παίζει το manual. Εδώ είναι που ο Schneider τα πηγαίνει πολύ καλά. Το βιβλίο οδηγιών αποτελείται από 220 σελίδες, που κυριολεκτικά αναλύουν τον εκτυπωτή απ' την κορυφή ως τα νύχια. Υπάρχουν αναλυτικά listings που εξηγούν στο χρήστη πώς ακριβώς ενεργοποιούνται οι διάφορες control λειτουργίες της συσκευής.

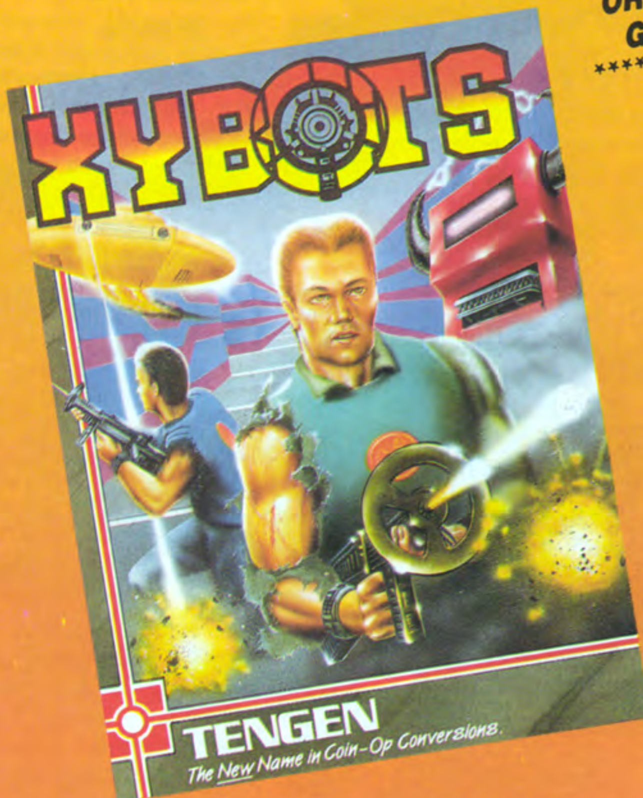
Η συμβίωσή μας με το Schneider Sprinter 180 ήταν πολύ αρμονική. Δεν παραπονέθηκε ποτέ και τύπωσε γρήγορα και αθόρυβα ό,τι του ζητήσαμε. Αν είστε ένας άνθρωπος που δεν έχει φοβερές απαιτήσεις απ' τον εκτυπωτή, ο SP 180 θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Τον εκτυπωτή του test μας τον διέθεσε η Comquest (Λ. Συγγρού 3, τηλ. 9231693-9028135). ■

the Best Games





ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ORIGINAL GAMES





Καλησπέρα σας. Η ταινία που θα παρακολουθήσουμε απόψε έχει χαρακτηριστεί σαν ένα από τα αριστουργήματα της έβδομης τέχνης. Θα παρακολουθήσετε τις εξαίρετες ερμηνείες των πρωταγωνιστών, που καθοδηγούνται με μεγάλη μαεστρία από το σκηνοθέτη. Αλλά δεν είναι μόνο αυτά. Η υποβλητική μουσική, κατά τη διάρκεια της ταινίας, θα σας βάλει πιο βαθιά στην ατμόσφαιρα της ταινίας και στο τέλος θα φτάσετε να συμπάσχετε με τον ήρωα. Αγωνία, πάθος και απρόοπτες εξελίξεις, αποτελούν τα χαρακτηριστικά της ταινίας. Είναι όμως...

Ώρα για Κινηματογράφο

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

A View to a Kill

Οι τακτικοί αναγνώστες της στήλης, θα ξέρετε ότι το παιχνίδι αυτό έχει αναφερθεί ξανά στην ίδια στήλη και λίαν προσφάτως, μάλιστα. Ήταν αναπόφευκτο, κάποτε, τα software files να αρχίσουν να συγκρούονται μεταξύ τους, μια και είναι δύσκολο να καταταχθεί ένα παιχνίδι σε μια ακριβώς κατηγορία.

Όπως καταλαβαίνετε, δεν είναι λογικό να κάνουμε το ίδιο εκτενείς παρουσιάσεις των παιχνιδιών αυτών. Θα αρκεστούμε σε μια σύντομη περιγραφή και στη βαθμολογία.

Το παιχνίδι λοιπόν χωρίζεται σε τέσσερα



κομμάτια, τα εξής τρία, το δεύτερο, όπου οδηγείτε ένα αυτοκίνητο και πρέπει να φτάσετε στο δημαρχείο, για να πάρετε έναν κωδικό, που θα σας επιτρέψει να μπείτε με αξιώσεις στο τρίτο κομμάτι, ενώ αποφεύγετε άλλα αυτοκίνητα και εμπόδια, και το τρίτο κομμάτι, στο οποίο περιπλανιέστε σ' ένα ορυχείο, προσπαθώντας να εντοπίσετε κάποια ραδιενεργά κατάλοιπα.

Το πρώτο κομμάτι είναι μια εισαγωγή και το τέταρτο μια τελική οθόνη - το να τα δείτε μια φορά είναι αρκετό.

Τα γραφικά είναι μέτρια έως άσχημα, ο ήχος τίποτε το ιδιαίτερο και το gameplay όχι ό,τι καλύτερο έχουμε δει. Ο πράκτωρ 007 δεν τα πήγε και τόσο καλά, αυτή τη φορά...

Rambo II

Περνάμε τώρα στην ταινία όπου ο καλός ήρωας σκοτώνει περισσότερους κακούς εχθρούς από όσους σε οποιαδήποτε άλλη ταινία, εξοπλισμένος μόνο με ένα αυτόματο, ένα μαχαίρι και, περιστασιακά, κάποιες χειροβομβίδες.

Ο σκοπός σας είναι ακριβώς ο σκοπός που έχει ο ήρωας στην ταινία, δηλαδή να βρείτε το δρόμο σας, μέσα στη ζούγκλα, προς το στρατόπεδο όπου είναι φυλακισμένοι οι αιχμάλωτοι,

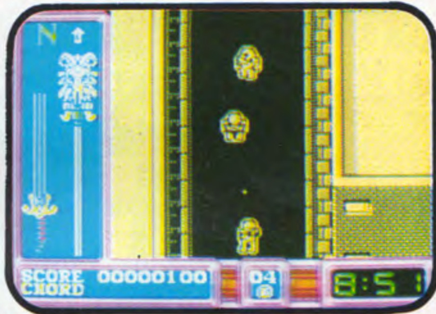


να τους ελευθερώσετε και, κατόπιν, να φτάσετε στο ελικόπτερο, που θα σας οδηγήσει πίσω στα πάτρια εδάφη. Ταυτόχρονα, πρέπει να αντιμετωπίσετε όλο το στρατό των Viet-Kong, ενώ καλό είναι να μαζεύετε και κάποια όπλα, που έπεσαν από μερικούς απρόσεκτους... Ο Sylvester είναι σε μια αρκετά καλή στιγμή.

Masters of the Universe

Και περνάμε, επιτέλους, σε κάποιο παιχνίδι που δεν έχουμε ξαναπαρουσιάσει. Πρόκειται φυσικά για το "Masters of the Universe - the movie", της Gremlin, και όχι για το παλιότερο Masters της U.S. Gold.

Ο τρισκατάρατος Skeletor, αφού συνήλθε από το μάθημα που του δώσατε στο προηγούμε-



νο παιχνίδι, ανασυντάχθηκε και έκανε ευρείας κλίμακας αντεπίθεση, που, αν κρίνουμε από τα αποτελέσματα, είναι επιτυχημένη. Έτσι, ο He-Man πρέπει τώρα, για να επιτύχει στην αποστολή του και να τελειώσει μια για πάντα με τον Skeletor, να μαζέψει οκτώ νότες, που βρίσκονται διασκορπισμένες σε διάφορα σημεία, και κατόπιν να αντιμετωπίσει τον ίδιο το Skeletor.

Για να μαζέψει δύο από τις οκτώ νότες, πρέπει να περάσει από δύο δοκιμασίες: η μια μοιάζει με πίστα του Prohibition και στην άλλη αντιπαρατίθεται με δύο μαχητές του Skeletor.

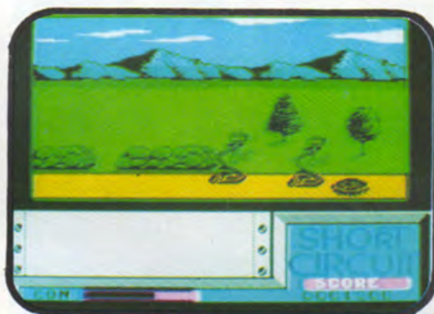
Η δράση, γενικά, φαίνεται από πάνω και εσείς κινείστε στους δρόμους της πόλης. Οι δρόμοι κινούνται μόνο πάνω κάτω και, για να στρίψετε, στρίβει όλος ο χάρτης της πόλης. Ιδανικό, αν σκοπός του ήταν να χαθείτε.

Τα sprites είναι μικρά, εκτός από τις οθόνες των μονομαχιών, αλλά με καλό animation, ο ήχος μέτριος και το gameplay έχει δύο ελαττώματα: δεν θα χάσετε ποτέ από ζωές, θα χάνετε πάντα λόγω χρόνου. Με λίγη προσοχή ακόμη, ο He-Man θα είχε πάει πολύ καλύτερα...

Short Circuit

Το να είσαι ένα νοήμον ρομπότ, γεμάτο από τα πιο σύγχρονα οπλικά συστήματα, και να μην τα χρησιμοποιείς, είναι λογικό. Το να είσαι όμως νοήμον ρομπότ, πάνοπλο και να μη χρησιμοποιείς τα όπλα σου εναντίον αυτών που θέλουν να σε κάνουν... βίδες, τότε αυτό δεν φαίνεται καθόλου μα καθόλου λογικό.

Είτε το θέλετε, όμως, είτε όχι, έτσι έχουν τα πράγματα. Παίρνετε το ρόλο του "Number 5", που πρέπει να ξεφύγει από τους εχθρούς του. Αρχικά, έχει λίγες μόνο λειτουργίες που μπορεί να εκτελέσει, αλλά αν συνδεθεί με κάποιους υπολογιστές, θα αποκτήσει και άλλες. Επίσης, αρχικά δεν έχει κανένα αντικείμενο, αλλά αρκετά αντικείμενα μπορούν να βρεθούν, όπως κάρτες, που του επιτρέπουν να ανοίγει τις πόρτες, ή ακόμη και νομίσματα, που του επιτρέπουν να παίζει σε φρουτομηχανές (μονόχειρες), χωρίς προφανή λόγο. Μετά από αρκετή ταλαιπωρία, μπορεί να βρει το δρόμο, που οδηγεί στην έξοδο από το κομμάτι αυτό. Βασικό μειονέκτημα του προαναφερθέντος κομματιού είναι το ότι το "Number 5" έχει μια μόνο ζωή και, έτσι, ένα λάθος κοστίζει πανάκριβα. Η απεικόνιση είναι ένα αρκετά πετυχημένο 3D.



Μετά, το "Number 5" βγαίνει στο δρόμο και πρέπει να αποφεύγει διάφορα ζωάκια, πουλιά ή ρομπότ που έρχονται εναντίον του. Η οθόνη σκρολάρει από τα αριστερά προς τα δεξιά. Θα μπορούσαν πάντως να είχαν κάνει το κομμάτι αυτό λίγο πιο εύκολο. Πάντως το "Short Circuit" θα ταράξει κάπως τα κυκλώματα του υπολογιστή σας.

Big Trouble in Little China

Πολλά προβλήματα συμβαίνουν, λοιπόν, στη μακρινή Κίνα, που δεν είναι βέβαια ιδιαίτερα μικρή και, κατά σύμπτωση, όλα συμβαίνουν στους τρεις ήρωές μας. Ναι, καλά διαβάσατε, στο παιχνίδι ελέγχετε τρεις χαρακτήρες, έναν κάθε φορά βέβαια, και προσπαθείτε να πάτε όσο πιο αριστερά μπορείτε. Αυτό όμως δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο, μια και από εκεί έρχονται κάποια φιλικά άτομα, τα οποία διασκεδάζουν με το να σας χτυπάνε αλύπητα. Εσείς πρέπει να τους χτυπήσετε πρώτος και, για να γίνει αυτό αποτελεσματικά, πρέπει να διαλέξετε τον χαρακτήρα που ελέγχετε, ανάλογα με τον εκάστοτε αντίπαλο. Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιείτε διάφορα όπλα, που βρι-

SOFTWARE FILE





σκονται στο δρόμο και έχουν πολύ καλά αποτελέσματα πάνω στους αντιπάλους σας, ενώ, που και που, θα βρείτε αντικείμενα που αναπληρώνουν τη χαμένη σας ενέργεια.

Την ενέργεια μπορείτε να τη χάσετε πολύ εύκολα, λόγω του ότι οι αντίπαλοι είναι εξαιρετικά ευέλικτοι και τα χτυπήματά τους είναι οδυνηρά, ενώ σε κάποια σημεία βγαίνουν κάτι κεφάλια δράκων από πόρτες, που σας κόβουν ενέργεια. Αν και οι τρεις χαρακτήρες χάσουν όλη την ενέργειά τους, τότε... game over.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και ο ήχος περιλαμβάνει μια ωραία κινέζικη μουσική. Το gameplay, όμως, θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο...

Top Gun

Μην περιμένετε να παρακολουθεί το παιχνίδι όλη την εξέλιξη της ταινίας. Αναγκαστικά θα περιοριστείτε στις αερομαχίες και μόνο.

Ξεκινάτε από το κατάστρωμα του αεροπλανοφόρου σας και το ίδιο κάνει και ο αντίπαλός



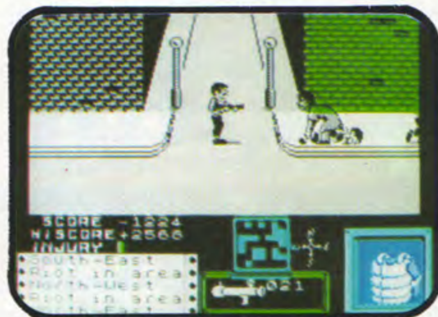
σας. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα, θα είστε αντιμέτωποι με αυτόν. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πολυβόλο σας ή έναν από τους πυραύλους σας, για να πλήξετε τον αντίπαλό σας, ή να ρίξετε μια φωτοβολίδα, για να αποφύγετε κάποιον πύραυλο. Με το πολυβόλο, θα χρειαστείτε αρκετή ώρα για να δείτε τον αντίπαλό σας να γίνεται κομματάκια, ενώ με τον πύραυλο, το πετυχαίνετε αμέσως.

Η οθόνη χωρίζεται στα δύο και σε κάθε μισό φαίνεται η υποκειμενική θέα του κάθε πιλότου, καθώς και το status του αεροπλάνου του. Τα γραφικά είναι vector, με καλή κίνηση, και ο ήχος αρκετά καλός. Το gameplay είναι καλό και ακόμη καλύτερο στο two player mode...

Death Wish 3

Το έγκλημα βασιλεύει στους δρόμους της πόλης και όλοι οι πολίτες έχουν κλειστεί στα σπίτια τους. Όλοι; Όχι όλοι, γιατί ο φίλος μας ο Charles έχει διαφορετική γνώμη. Αυτός είναι αποφασισμένος να καθαρίσει την πόλη από το έγκλημα...

Ο Charles, λοιπόν, ξεκινάει οπλισμένος με κάποια όπλα, από πιστόλι έως μπαζούκας, και μερικά πυρομαχικά. Σκοπός του είναι να φτά-



σει στους αρχηγούς των συμμοριών και, φυσικά, να τους σκοτώσει. Ενδιάμεσα, θα πρέπει να σκοτώσει και άλλους κακούς, βέβαια, πράγμα που μειώνει τα πυρομαχικά του. Αν του τελειώσουν, τότε θα βρει απρόσμενο σύμμαχό του κάτι γριούλες, που βγαίνουν και χτυπάνε - με τις τσάντες τους - τους κακούς. Οι γριούλες εμφανίζονται και σε άλλες καταστάσεις και δεν πρέπει να τις σκοτώνετε, γιατί χάνετε βαθμούς. Το ίδιο συμβαίνει αν σκοτώσετε αστυφύλακα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και το animation τους είναι πολύ καλό. Η κίνηση μέσα στην πόλη είναι λίγο δύσκολη, γιατί μπορείτε να κινείστε μόνο αριστερά και δεξιά. Για να πάτε πάνω ή κάτω, στρίβει όλος ο χάρτης κατά 90° και πηγαίνετε πάλι αριστερά ή δεξιά. Ο ήχος αρκετά καλός και το gameplay το ίδιο, με την εξαίρεση ότι πρέπει να μάθετε πώς να κινείστε στην πόλη.

Predator

Η ζωή στη ζούγκλα είναι γενικά δύσκολη. Φανταστείτε πόσο πιο δύσκολη γίνεται αν έχετε, μαζί με όλα τα άλλα, ένα τέρας να σας κυνηγάει, κάποιους ανθρώπους που θέλουν το κακό σας, φυσικά εμπόδια για να περάσετε και διάφορα άλλα τινά. Μόνο ο Arnold θα μπορούσε να τα καταφέρει.

Ξεκινάτε κατεβαίνοντας από το ελικόπτερο και πρέπει να φτάσετε στο τέρας και να το σκοτώσετε. Στο δρόμο, θα συναντήσετε τα πτώματα των συντρόφων σας και κάποιους



άλλους, που θέλουν να κάνουν εσάς πτώμα. Για να ανταποδώσετε τις προθέσεις, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αυτόματό σας, που έχει περιορισμένες σφαίρες, μια από τις χειροβομβίδες σας, ή τα φυσικά σας όπλα, τις μπουνιές.

Που και που το τέρας θα σας εντοπίζει και αυτό θα γίνεται φανερό από ένα τρίγωνο, το οποίο προσπαθεί να έλθει πάνω σας. Καλό είναι να μη συμβεί κάτι τέτοιο. Υπάρχουν επίσης χάσματα για να πέφτετε, βάλτοι που σας μειώνουν την ταχύτητα κ.ά.

Τα γραφικά και το animation είναι τα καλύτερα στοιχεία του παιχνιδιού. Ο ήχος θα έπρεπε να είναι καλύτερος και το gameplay λίγο πιο εύκολο. Τίποτε όμως δεν πρέπει να είναι αδύνατο για τον Arnold...

The Living Daylights

Και πάλι ο 007 στην οθόνη, πρέπει να συμπληρώσει αρκετές επικίνδυνες αποστολές, που συνίστανται στο να πηγαίνει από τα αριστερά προς τα δεξιά σκοτώνοντας τους εχ-



θρούς, με το πιστόλι του ή το εκάστοτε «ειδικό όπλο». Μικρά sprites, μέτρια γραφικά, καλούτσικος ήχος και μέτριο gameplay, δεν αποτελούν ό,τι καλύτερο έχουμε δει ως τώρα. Για δεύτερη φορά, λοιπόν, ο Τζέημς δεν τα κατάφερε και πολύ καλά...

Indiana Jones

Θα έχετε ακούσει, βέβαια, για τις πέτρες της Sankara, που αν κάποιος τις συγκεντρώσει όλες, τότε αποκτά πολύ μεγάλη δύναμη. Κάτι τέτοιο συμβαίνει και τώρα, καθώς ο - εξ ορι-





σμού - κακός αντίπαλος τις έχει μαζέψει. Ο Indy πρέπει να τις πάρει πίσω, αποτρέποντας έτσι τον ερχομό πολλών συμφορών στον κόσμο.

Για να αντεπεξέλθει σε όλες τις δυσκολίες, ο Indiana έχει μαζί του μόνο ένα όπλο: το μαστιγιό του. Μ' αυτό πρέπει να εξοντώνει τους κακούς, να περνάει τα χάσματα και να ανοίγει τις πόρτες των κελλιών κάποιων φυλακισμένων παιδιών. Πάντα αλτρουϊστής ο Indiana...

Για να μαζέψει μια πέτρα, πρέπει να περάσει από τρία στάδια: στο πρώτο ψάχνει να βρει την είσοδο ενός ορυχείου, ενώ ταυτόχρονα ελευθερώνει τα φυλακισμένα παιδιά. Στο δεύτερο κατεβαίνει με ένα καροτσάκι προς το βάθος του ορυχείου, και στο τρίτο μαζεύει την πολυπόθητη πέτρα της Sankara, από το βωμό όπου έχει τοποθετηθεί.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά όμορφα και ο ήχος προσθέτει στο παιχνίδι. Το gameplay είναι καλό, αν και θα έπρεπε τα πρώτα τουλάχιστον επίπεδα να είναι πιο εύκολα. Γενικά, το Indiana Jones τα καταφέρνει αρκετά καλά στο να σας βάλει στο ρόλο του γνωστού μας τυχοδιώκτη - αρχαιολόγου...

Platoon

Αρχίζετε στη ζούγκλα του Βιετνάμ και πρέπει να ανατινάξετε μια γέφυρα, να βρείτε την είσοδο στα υπόγεια τούνελ, μετά να πάρετε τα έγγραφα, να βγείτε από τα τούνελ, να σκοτώσετε αρκετούς κακούς, να βρείτε το δρόμο προς τον αρχηγό των ανταρτών, να τον σκοτώσετε και, μετά, να φύγετε σαν κύριος, με το ελικόπτερο. Ένας ιδιαίτερα επιτυχημένος συνδυασμός έξι παιχνιδιών σε ένα, αν και κανένα δεν έχει ιδιαίτερη σχέση με την ταινία.

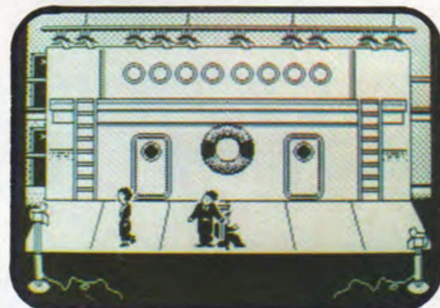




Charlie Chaplin

Το Charlie Chaplin δεν είναι διασκευή από καμία γνωστή ταινία, αλλά, λόγω της φύσης του, θεωρήθηκε σκόπιμο να περιληφθεί και αυτό. Γιατί εδώ δεν παίζετε το ρόλο του ήρωα της ταινίας. Εδώ φτιάχνετε την ταινία.

Ξεκινάτε με λίγα χρήματα και πρέπει, γυρίζοντας διάφορες ταινίες, να τα αυξήσετε. Για να γυρίσετε μια ταινία, πρέπει να αγοράσετε ένα σενάριο, και κατόπιν να τραβήξετε τις σκηνές, φροντίζοντας να είναι όσο το δυνατόν πιο κωμικές. Αν κάποια σκηνή δεν σας άρεσε, μπορείτε να την ξαναγυρίσετε, αλλά αυτό φυσικά κοστίζει. Όταν νομίσετε ότι το αριστούργημά σας είναι έτοιμο αποφασίζετε να το δώσετε στις αίθουσες.



Τότε, αφού δείτε την παράσταση, μαθαίνετε από τις εφημερίδες τι απήχηση είχε το φιλμ στο κοινό. Ανάλογα με την απήχηση, παίρνετε και χρήματα που αντιστοιχούν στις εισπράξεις της ταινίας, αφού εσείς είστε ο παραγωγός, σκηνοθέτης και πρωταγωνιστής. Το παιχνίδι τελειώνει, όταν δεν μπορείτε να γυρίσετε άλλη ταινία, συνήθως - δηλαδή - μετά τη δεύτερη ταινία.

Όλα συμβαίνουν σε μια ασπρόμαυρη, βέβαια, οθόνη, με αρκετή λεπτομέρεια. Μια και ο κινηματογράφος είναι βουβός δεν υπάρχει ήχος, ενώ όσον αφορά το gameplay, θα χρειαστεί να μάθετε με τι γελάει το κοινό και, από εκεί και πέρα, ο δρόμος για τη δόξα είναι ανοιχτός...

Live and Let Die

Η τρίτη φορά που ο Τζέιμς αποφάσισε να επανεμφανιστεί στις οθόνες των υπολογιστών μας ήταν και η πιο επιτυχημένη, συγκριτικά - πάντοτε - με τις δύο προηγούμενες.

Εδώ, οδηγείτε ένα σκάφος και πρέπει να φτάσετε στα αρχηγεία του εχθρού, τα οποία θα καταστραφούν μόνο με το που θα σας αντικρύσουν. Ο δρόμος είναι σπαρμένος όχι με λουλούδια, αλλά με νάρκες, εχθρικά σκάφη, εμπόδια, αλλά και καύσιμα και πυρομαχικά, τα οποία πρέπει να μαζεύετε.

Με την πρώτη ματιά, το παιχνίδι μοιάζει με το Buggy Boy, με αλλαγμένα sprites και με την πρόσθετη δυνατότητα πυροβολισμών. Με μια πιο προσεκτική ματιά, το παιχνίδι είναι το Buggy Boy με αλλαγμένα sprites και με την



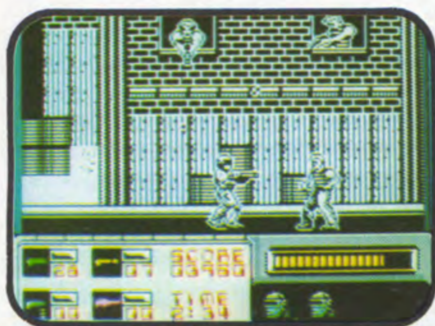


πρόσθετη δυνατότητα πυροβολισμών. Δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτε άλλο, λίγο πιο διαφορετικό;

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, ο ήχος θα μπορούσε να είναι καλύτερος και το gameplay όχι τόσο καλό όσο θα έπρεπε. Εδώ είναι μια ακόμη διαφορά με το Buggy Boy. Γιατί όμως θα έπρεπε να είναι όλες προς το χειρότερο;

Robocop

Το έγκλημα βασιλεύει, στους δρόμους του Detroit, και η διαφθορά έχει φτάσει σε μεγάλα ύψη. Μετά την αποτυχία του προγράμματος



"ED-209", το πρόγραμμα "Robocop" είναι αυτό που θα προσπαθήσει να επαναφέρει την τάξη.

Ο Robocop, πρώην Murphy, προσπαθώντας να βρει αυτούς που τον κατάντησαν έτσι, πρέπει να περάσει από δρόμους, εργοστάσια ναρκωτικών και τα γραφεία της CP, για να φτάσει στον Dick Jones, που έχει αιχμάλωτο τον πρόεδρο της εταίρίας, και να τον σκοτώσει αποκαθιστώντας έτσι την τάξη. Στο δρόμο, βέβαια, υπακούοντας στη δεύτερη εντολή του, πρέπει να βοηθάει τους αθώους που μπλέκονται σε φασαρίες και πρέπει να πάρει και πληροφορίες, από την data bank της αστυνομίας, που θα τον βοηθήσουν να βρει τους κακούς.

Τα γραφικά του Robocop είναι πολύ καλά και το animation το ίδιο. Ο ήχος και το gameplay βρίσκονται στα ίδια επίπεδα. Το Robocop είναι μια από τις καλύτερες διασκευές κινηματογραφικών ταινιών σε υπολογιστές.

Rambo III

Ο Sylvester έχει παγιδευθεί στο Αφγανιστάν και πρέπει να δραπετεύσει, αφού πρώτα σώσει το στρατηγό Trantman. Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία μέρη: τα δύο πρώτα είναι arcade-adventures, που η δράση φαίνεται από πάνω. Το τρίτο είναι καθαρό shoot'em up τύπου Operation Wolf, μόνο που η οθόνη σκρολάρει προς το βάθος. Το Rambo III είναι ένα αρκετά καλό



παιχνίδι και το μόνο κακό που έχει είναι η πολιτική χροιά που πήρε από την ταινία.

The Running Man

Το παιχνίδι αυτό δεν έχει ξαναβρεθεί σε κάποιο software file, αλλά το review είναι σχετικά πρόσφατο και, έτσι, δεν θα ασχοληθούμε εκτενώς.

Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε στο Running Man, ιδίως αν έχετε Amiga, είναι η - κυριολεκτικά - εκπληκτική εισαγωγή του. Digitized εικόνες, sampled ήχοι και εντυπωσιακά εφέ συνθέτουν κάτι το καταπληκτικό.



Περνώντας στο παιχνίδι τώρα, τα πράγματα είναι αρκετά καλά: τα γραφικά είναι όμορφα, το animation σχεδόν τέλειο, scrolling και ήχος στα ίδια επίπεδα. Το μόνο που θα έπρεπε να διορθωθεί είναι το ότι η δράση δεν είναι συνεχής και το ότι έχετε μια μόνο ζωή.

Κατά τα άλλα, το Running man θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές ώρες. ■

ΤΑ 16 ΦΙΛΜ ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION	SPRITES	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	PLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
A View to a Kill	4	4	3	4	5	5	4
Rambo II	7	7	6	6	7	7	7
Masters of the Universe	6	7	6	6	8	6	6
Short Circuit	8	8	8	6	7	8	8
Big Trouble in Little China	7	5	6	5	6	6	6
Top Gun	7	8	7	7	6	6	7
Death Wish 3	8	8	8	8	7	7	8
Predator	8	9	8	6	6	4	6
The Living Daylights	6	6	5	5	5	5	5
Indiana Jones	7	6	7	6	7	7	7
Platoon	8	8	8	6	8	8	8
Charlie Chaplin	7	7	8	—	6	6	6
Live and Let Die	6	6	6	7	6	6	6
Robocop	8	9	8	8	9	9	9
Rambo III	8	8	6	7	8	8	8
The Running Man	9	10	9	9	9	7	9

Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

SOFTWARE



The Real Ghostbusters

Είδος **ARCADE GAME** Υπολογιστής **SPECTRUM - COMMODORE - AMSTRAD**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής **ACTIVISION** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Η ταινία "Ghostbusters", όταν είχε προβληθεί (πριν από μερικά χρόνια), είχε κόψει πάρα πολλά εισιτήρια και είχε γνωρίσει φοβερή επιτυχία. Το ίδιο όμως και το ομώνυμο παιχνίδι που σας έβαζε στη θέση των κυνηγών (όχι, τι περιμένατε;). Θυμάμαι το είχα δει πρώτη φορά σε Commodore 64 και είχα εντυπωσιαστεί τόσο απ' τα γραφικά όσο και απ' τη μουσική. Όλα αυτά το 1984-85.



Τώρα το 1989, μετά από 4 ακριβώς χρόνια, η Activision αποφάσισε να βγάλει το Ghostbusters II. Βέβαια, λόγω του ότι οι συνέχειες τύπου I, II, κ.λπ. είναι κάπως μπανάλ, η «μαμά» Activision αποφάσισε να ονομάσει το game: "The Real Ghostbusters". Όσοι από εσάς είχαν δει το πρώτο παιχνίδι, θα βρουν το The Real Ghostbusters πολύ απλούστερο. Πράγματι, η υπόθεση και το gameplay έχουν απλοποιηθεί. Έτσι, δεν έχετε να τρέχετε μέσα στην πόλη και να επιθεωρείτε τα κτήρια που είναι μολυσμένα, αφού όλη η υπόθεση εξελίσσεται σ' ένα μόνο μέρος, στο οποίο υπάρχουν χιλιάδες πλάσματα που πρέπει να διωχτούν. Το παιχνίδι χωρίζεται σε levels, τα οποία - φυσικά - πρέπει να τελειώσετε. Πώς γίνεται αυτό; Πυροβολείτε τα πλασματάκια με τ' όπλο και εκείνα μεταμορφώνονται σε φαντάσματα. Θα πρέπει τώρα να ενεργοποιήσετε το Proton Beam που έχετε και να «φάτε» τα φαντάσματα. Αυτά

REVIEW

THE REAL GHOSTBUSTERS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

"If there's something strange in your CPU, Who you gonna call? Gho-st-bu-sters.
If there's something weird sitting on your RAM who can you call? Ghost-bu-sters".
Όχι, οι παραπάνω στίχοι δεν μιλούν για virus killer αλλά για παιχνίδι. Το "The Real Ghostbusters" μας θύμισε παλιές καλές εποχές. Μόνο που λίγο περισσότερα χρώματα δεν θα έβλαπταν.

Γ. Κυπαρίσσης

είναι και τα όπλα σας. Το πρώτο έχει άπειρες σφαίρες, αλλά το δεύτερο έχει περιορισμένη ενέργεια. Προσοχή και σύνεση λοιπόν. Μόλις ξεμπερδέψετε με τα φαντάσματα του κάθε level, θα συναντήσετε μπροστά στην έξοδο το φρουρό (ή τους φρουρούς). Εξουδετερώστε τους και θα βρείτε τα κλειδιά για το επόμενο level.

Το παιχνίδι το βλέπετε από ψηλά και διαγώνια. Η οθόνη σκρολάρει προς όλες τις κατευθύνσεις, ανάλογα με το πού πηγαίνουν τα sprites. Sprites τα οποία είναι αρκετά κομψά και προσεγμένα, αν και δεν βοηθιούνται πολύ απ' το μαύρο outlining τους. Το scrolling είναι αρκετά smooth, αν και «σπάει» λίγο, όπου βρίσκονται πολλά sprites, ενώ τα background graphics είναι (στον Amstrad τουλάχιστον) κάπως φτωχά.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι καλούτσικος, με το εισαγωγικό κομμάτι (το "Ghostbusters") να ξεχωρίζει, χωρίς όμως να φτάνει ποτέ σε εκπληκτικά επίπεδα.

Το The Real Ghostbusters είναι ένα κλασικό arcade game. Αν είστε φίλος του είδους, αγοράστε το. (Το είδαμε σε Amstrad CPC).

8.8 ANIMATION	7.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.1 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	8.0 ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ
7.0 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7.8 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Blasteroids

Είδος **ARCADE/SHOOT'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής **MIRRORSOFT** Διάθεση **COMPUTER MARKET**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Ο Mukor ήταν ένας αρκετά ήσυχος άνθρωπος, μέχρι τη μέρα που τον έπιασε μια νευρική κρίση. Τη μοιραία εκείνη μέρα, πήρε ένα διαστημόπλοιο και, αφού μάζεψε όλους τους αστεροειδείς του σύμπαντος, τους έβαλε σε μια σειρά και τους σκόρπισε πάνω από τη γη. Αποτέλεσμα: διακόπηκαν όλες οι συγκοινωνίες. Φυσικά κάποιος έπρεπε να αναλάβει την εκκαθάριση των αστεροειδών αυτών - και ως γνωστόν, ο μοναδικός εθελοντής είστε εσείς και ο αχώριστος φίλος σας, το joystick.

Το σύμπαν χωρίζεται σε 4 μέρη (εύκολο, μέτριο, δύσκολο, μαζοχιστικό) και το κάθε μέρος περιλαμβάνει μερικούς γαλαξίες. Ο κάθε γαλαξίας περιλαμβάνει 9 ή 16 τομείς και ο κάθε τομέας μερικές δεκάδες αστεροειδείς. Στόχος σας είναι να καθαρίσετε όλους τους γαλαξίες και μετά, αν έχετε καταφέρει να επιζήσετε, πρέπει να εξολοθρεύσετε και το Mukor. Φυσικά, όλα αυτά είναι αδύνατο να γίνουν χωρίς το απαραίτητο διαστημόπλοιο. Μάλιστα, αυτό που έχετε στη διάθεσή σας έχει ... τριχασμένη προσωπικότητα! Μπορεί, με το πάτημα ενός πλήκτρου, να μεταμορφωθεί σε σαΐτα (για γρηγοράδα), σε πολεμικό διαστημόπλοιο (ισχυρά laser) ή σε τεθωρακισμένο διαστημόπλοιο (για να αντέχει στις διαστημικές σφαλιάρες).

Ξεκινώντας το πρώτο σας παιχνίδι, θα διαπιστώσετε ότι το Blasteroids είναι ένα εξελιγμένο Asteroids. Οι διαφορές εντοπίζονται στα περισσότερα "UFO" που σας κάνουν επίθεση, καθώς και σε μερικούς αστεροειδείς, οι οποίοι, μόλις χτυπηθούν από τα πυρά σας, έρχονται κατ' ευθείαν πάνω σας. Και φυσικά εξαφάνιση δεν υπάρχει. Καταλαβαίνω ότι θα ήταν αδικία να χάνατε ζωή με την πρώτη επαφή με κάποιον από τους αστεροειδείς. Αυτό το σκέφτηκε και η Mirrorsoft γι' αυτό και έβαλε ένα συνδυασμό ενέργειας και ζωών. Αν τελειώσει η ενέργεια χάνετε μία από τις 4 ζωές, με τις οποίες ξεκινάτε το παιχνίδι. Το κακό όμως είναι (γιατί πρέπει να υπάρχει πάντα κάτι εναντίον των gamers!;) ότι, όταν σας χτυπάει κάποιος αστεροειδής, σας σπρώχνει προς την αντίθετη κατεύθυνση. Φανταστείτε τι γίνεται αν υπάρχει κάποιος άλλος πίσω σας: γινόσαστε κυριολεκτικά μπαλάκι, με αποτέλεσμα να χάσετε τελικά τη ζωή.

BLASTEROIDS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ευχαρίστως θα έπαιζα το Blasteroids, μόνο και μόνο επειδή όταν ήμουν μικρός είχα ξοδέψει μια περιουσία στο ουφάδικο της γειτονιάς μου, παίζοντας Asteroids. Όντως είναι λίγο αργό, αλλά αυτό δεν είναι και μεγάλο πρόβλημα. Υπομονή, γερά νεύρα και ένα καλό joystick θα σας καθηλώσουν για αρκετό καιρό στην οθόνη.

Δ. Παυλής

Από bonus το παιχνίδι πάει πολύ καλά. Ασπίδες, extra lasers, διπλή δέσμη, extra energy κ.λπ. θα σας βοηθήσουν αφάνταστα στον «καθαρισμό». Όλα τα bonus ελευθερώνονται από τα διαστημόπλοια που σας επιτίθενται. Ένα άλλο ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι μπορούν να παίξουν 2 παίχτες ταυτόχρονα και όχι μόνο! Μπορούν να ενώσουν τα διαστημόπλοιά τους σε ένα, πολύ ισχυρό, το οποίο χτυπάει και από τις δύο μεριές. Οπωσδήποτε πολύ καλό κόλπο, αλλά οι ζωές αυξάνονται μόνο κατά 1 (και εννοείται ότι, όταν χάσετε, χάνουν και τα δύο διαστημόπλοια).

Από γραφικά το παιχνίδι δεν λέει πολλά πράγματα. Χρησιμοποιείται το Mode 1 (το παιχνίδι το είδα σε Amstrad) και ως εκ τούτου, τα χρώματα ήταν πολύ περιορισμένα. Τα sprites και οι αστεροειδείς είναι αρκετά λεπτομερή, αλλά το background της οθόνης σχεδόν ανύπαρκτο. Ο ήχος σχετικά καλός (θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερος). Κάτι που παρατήρησα αμέσως ήταν ότι το παιχνίδι είναι αργό. Βέβαια, πάνω στην οθόνη κινούνται πολλά sprites - πάνω από 15. Το animation είναι πολύ καλό. Άλλωστε βοηθιέται και από τη χαμηλή ταχύτητα του παιχνιδιού.

Γενικά, δεν θα μπορούσα να το θεωρήσω άριστη επιλογή. Νομίζω ότι θα έπρεπε να προσεχτεί λίγο περισσότερο.

7.0 GRAPHICS	7.5 ANIMATION
8.5 ΗΧΟΣ	6.0 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.2 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ	



Last Ninja 2

Είδος **ARCADE ADVENTURE** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής **SYSTEM 3** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Η System 3 είναι μια εταιρία, γνωστή για την ικανότητά της να φτιάχνει games που ασχολούνται με martial arts. Ποιος δεν θυμάται το πολύ καλό International karate;

Το Last Ninja 2 είναι ένα παιχνίδι στο οποίο παίζετε το ρόλο ενός ninja που προσπαθεί να ξεφύγει από μια παράξενη κατάσταση, στην οποία τον έχουν ρίξει οι δυνάμεις του κακού. Φυσικά, το ρόλο του ninja τον παίζετε εσείς. Ξεκινάτε το παιχνίδι πάνω στην ταράτσα ενός κτηρίου. Από οπλισμό, έχετε προς το παρόν μόνο την τέχνη σας. Αργότερα βέβαια βρίσκετε διάφορα αντικείμενα στο δρόμο. Μπορείτε να τα πάρετε και να τα χρησιμοποιήσετε.

Σίγουρα ένα απ' τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του: background graphics, animation και sprites. Ας τα πάρουμε με τη σειρά. Όπως είναι φτιαγμένο το παιχνίδι, τα background graphics αποτελούν το σκηνογραφικό μέρος του. Σε κάθε δωμάτιο που μπαίνετε, υπάρχει διαφορετικό σκηνικό, μονόχρωμο βέβαια. Τα χρώματα είναι κάτι που λείπει τελείως απ' το παιχνίδι. Έχει ακολουθηθεί και εδώ η γνωστή πολιτική - όχι χρώμα - καλύτερο animation. Το animation είναι και αυτό πάρα πολύ καλό. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και κινούνται πάρα πολύ καλά. Αν και είναι κάπως μικρά, ωστόσο έχει προσεχθεί πολύ ο σχεδιασμός τους.

Εχθρούς στο παιχνίδι θα συναντήσετε άφθονους και επικίνδυνους. Αν παίζετε με πληκτρολόγιο, τα controls δεν θα σας βοηθήσουν: τα πλήκτρα είναι πάρα πολλά. Άρα καλύτερα να χρησιμοποιήσετε joystick.

Αν βαριέστε τα παιχνίδια που θέλουν ψάξιμο, μην ασχοληθείτε με το Last Ninja 2· δεν θα σας αρέσει. Αντίθετα, αν σας αρέ-

LAST NINJA 2: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν δεν είστε χταπόδι, μην επιχειρήσετε να παίξετε με πλήκτρα. Κατά τ' άλλα, το Last Ninja 2 είναι εξαιρετικό. Βέβαια δεν έχει χρώματα, αλλά ας μην γκρινιάζουμε άλλο.

Δ. Παυλής

σουν τα δύσκολα παιχνίδια, βάλτε τη μαύρη φόρμα σας και στρωθείτε. Ααα, 'Αντζιν Σαν!!!
(Το είδαμε σε Spectrum).

9.1 ANIMATION

9.4 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

8.5 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

9.2 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

γραφικά, επαναστατικές μεθόδους gameplay και σκοτεινή υπόθεση. Ας τα πάρουμε ένα ένα: Το Kult σας μεταφέρει κάπου μακριά στο χρόνο, στα έγκατα ενός μεταλλικού πλανήτη. Δεν υπάρχει κανείς να σας βοηθήσει. Είστε όμορφος, νέος (μη γελάτε, κάποια στιγμή βλέπετε και τον εαυτό σας) και άψογος στις πολεμικές τέχνες. Η κοινωνία στην οποία ζείτε θυμίζει κάτι από την Ιαπωνία του 1700: υπάρχουν άρχοντες και υπηρέτες, αφέντες και δούλοι. Οι άρχοντες είναι μια κλειστή κάστα στρατιωτικών, με



Kult

Είδος **ARCADE ADVENTURE** Υπολογιστής **ATARI ST - AMIGA - PC**

Μορφή **ΔΙΣΚΟΣ** Κατασκευαστής **EXXOS-ERE INFORMATIQUE**

Διάθεση **ARCADE LTD**

Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ

Θα μπορούσε κανείς να πει ότι είναι ένα adventure με πολλή δράση, πρωτότυπο σετ εντολών και προσεγμένα graphics. Μπορείτε βέβαια και να το δείτε σαν ένα πολύπλοκο arcade, με φουτουριστική υπόθεση και πολύ σασπένς. Το βέβαιο πάντως είναι ότι το Kult αποτελεί άλλη μια φοβερή δουλειά της Exxos και της «μαμάς» της, ERE Informatique. 'Ενα game από αυτά που μόνο γαλλικά μυαλά θα μπορούσαν να δημιουργήσουν, γνήσιος απόγονος των Captain Blood και Purple Saturn Day, από τα οποία έχει κληρονομήσει όλα τα χαρακτηριστικά του: ατμοσφαιρικό σενάριο, άψογα

δικαιώματα ζωής και θανάτου επάνω στους υπηκόους τους. 'Οσο για σας, δεν φαίνεται να είστε κάτι το ιδιαίτερο ανάμεσα στα ερπετά - κατοίκους του πλανήτη. Κάθε φορά που ανοίγουν το στόμα τους, είναι για να σας βρίσουν και να σας θυμίσουν την ταπεινή σας καταγωγή από τους πιθήκους. Σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, περιμένουν κάτι από εσάς. Πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα στα σκοτεινά δωμάτια και τους ανεξερεύνητους θαλάμους του πύργου του Ανώτατου 'Αρχοντα και να μαζέψετε τα 5 αντικείμενα που ζητά για τα βιολογικά του πειράματα, μέσα σε καθορισμένο χρόνο. Αν τα καταφέρετε, θα έχετε κερδίσει την εμπιστοσύνη του άρχοντα και, πού ξέρετε, μπορεί να ανεβείτε τα σκαλιά της ιεραρχίας. Αν όχι, θα καταλήξετε στο θάλαμο του ερπετού που κατασπαράζει τους φυλακισμένους. Για να καταφέρετε όλα αυτά, θα χρειαστείτε όλη σας την υπομονή, την ψυχραιμία και γερές δόσεις από λογική και παρατηρητικότητα. Θα περιπλανηθείτε σε δωμάτια, θα πρέπει να κάνετε τις σωστές κινήσεις και να εκμεταλλευθείτε πρόσωπα και καταστάσεις. Για όλα αυτά έχετε στη διάθεσή σας πολλές και διαφορετικές κινήσεις, τις οποίες ελέγχετε σε ένα θαυμάσιο και άψογα οργανωμένο σύστημα από μενού και graphics.

Το μενού είναι μια βελτιωμένη έκδοση του συστήματος που χρησιμοποίησε η Psygnosis στο Chronos Quest, αλλά με πολλές τροποποιήσεις. Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στα graphics, τα οποία κυριαρχούν. Κάθε δυνατή σας κίνηση παριστάνεται από συμβολικά icons. Η χρήση των icons βέβαια έχει το μειονέκτημα ότι απαιτεί να μάθετε εσείς το τι συμβολίζουν. Στο Kult το πρόβλημα πάντως έχει λυθεί με μια μπάρα κειμένου, η οποία περιγράφει με λόγια τα σημεία στα οποία βρίσκεται το ποντίκι, είτε αυτά είναι αντικείμενα στην οθόνη είτε είναι κάποιο από τα icons. Με τον τρόπο αυτό διευκολύνεται ο παίκτης, μια και κάθε graphic έχει το όνομά του. Μια άλλη πρωτοτυπία που συναντά κανείς στο Kult είναι το icon που χρησιμοποιείται σε περιπτώσεις «άμεσης αντίδρασης». Πολλές φορές, στο παιχνίδι, δεν έχετε την πολυτέλεια να επιλέξετε εσείς την κίνησή σας. Το μόνο που σας μένει, αν κάποιος χαρακτήρας κινηθεί ξαφνικά, είναι να αντιδράσετε με κάποιες ενέργειες. Οι ενέργειες αυτές αναπαριστώνται με ένα graphic που θυμίζει - λίγο - ανθρώπινο εγκέφαλο, πάνω στο οποίο βρίσκονται όλες οι κινήσεις, με τη μορφή κουμπιών: για το κάθε ένα αναγράφεται η κίνησή σας στην μπάρα πληροφοριών. 'Ολα αυτά, σε συνδυασμό με το θαυμάσιο στήσιμο των εικόνων, προσφέρουν ένα υπέροχο σύνολο.

KULT: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Για μια ακόμη φορά, οι Γάλλοι αναλαμβάνουν να μας προσφέρουν ένα παιχνίδι που ευχαριστεί το χρήστη περισσότερο στα μάτια παρά στο μυαλό. 'Ολα αυτά που διαβάσατε στο review πράγματι είναι αλήθεια, αλλά γιατί η υπόθεση να είναι τόσο «εγκεφαλική» και κουλτουριάρικη; Θα μου πείτε ότι μυστήριο στην υπόθεση = γοητεία. Δεν έχετε άδικο, γι' αυτό δεν επιμένω.

Δ. Παυλής

Σε γενικές γραμμές τώρα, το Kult μας άφησε για μια ακόμη φορά άφωνους, όχι τόσο για την υπόθεσή του, αλλά για τις νέες ιδέες που περιέχει. Δεν μιλάμε φυσικά για τη σπατάλη χρωμάτων και εικόνων. Τα έχουμε πια τόσο συνηθίσει, που θα χρειαστεί να δούμε κάτι «πρόχειρο» από την Exxos για να μείνουμε άφωνοι. Πάντως αυτό που μας έμεινε είναι η πρωτοτυπία. Να μου το θυμηθείτε, ο πολιούχος των Γάλλων προγραμματιστών είναι σίγουρα ο Κύρος Γρανάζης.

9.6 ΓΡΑΦΙΚΑ	9.5 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
9.1 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	9.5 ΓΕΝ. ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Run the gauntlet

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **ARCADE LTD**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Το Run the gauntlet είναι μια ιδέα δανεισμένη από ένα αγγλικό T.V. Show. στην πραγματικότητα, δεν πρόκειται για ένα μόνο παιχνίδι, αλλά για τρία διαφορετικά παιχνίδια σε ένα.

Το T.V. Show συνίσταται στο να κάνετε, θεωρητικά, το γύρο του κόσμου, χρησιμοποιώντας διάφορα μεταφορικά μέσα. Στα πλαίσια αυτά κινείται και το παιχνίδι.

Το Run the gauntlet χωρίζεται, όπως είπαμε, σε τρία κομμάτια. Το πρώτο περιλαμβάνει ταξίδι πάνω στο υγρό στοιχείο, χρησιμοποιώντας hovercrafts, ταχύπλοα, σκούτερ θαλάσσης και φουσκωτά. Κάθε ένα από αυτά έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Έτσι, τα hovercrafts είναι δύσκολο να τα κοντρολάρετε, τα ταχύπλοα είναι βέβαια πολύ γρήγορα και πολύ ευέλικτα, τα σκουτεράκια είναι γρήγορα και παίρνουν κλειστές στροφές, ενώ στα φουσκωτά σας σκάφη κόβετε λίγο ταχύτητα και παίρνετε έτσι κάποια ανάσα.

Η πίστα στην οποία διαδραματίζεται το κάθε αγώνισμα αποτελείται από διάφορα εμπόδια, σημαδούρες, υποβρύχιες μηχανές (που δημιουργούν εκρήξεις, πάνω στις οποίες συνήθως πέφτετε) και, φυσικά, νερό. Οι σημαδούρες χρησιμεύουν για να οροθετούν την πορεία σας στην πίστα, η οποία φαίνεται και σε ένα χάρτη.

Το δεύτερο κομμάτι είναι λιγότερο υγρό, μια και διαδραματίζεται σε ανώμαλες πίστες, τύπου μότο-κρος.

Οδηγείτε τώρα είτε "meteors" που είναι πολύ γρήγορα, είτε "buggys", που είναι απλά γρήγορα αυτοκινητάκια ενός ατόμου, είτε "quads" που είναι γρήγορα αυτοκινητάκια τεσσάρων ατόμων, είτε "super cats" που είναι αμφίβια οχήματα με έξι τροχούς.

Ο δρόμος έχει ανηφόρες και κατηφόρες, που εμφανίζονται πολύ ρεαλιστικά, ακόμη και στον Spectrum, και φυσικά τα υπόγεια, πλέον, μηχανήματα που δημιουργούν εκρήξεις, πάνω στις οποίες πέφτετε σχεδόν πάντα μόνο εσείς και ποτέ οι computer-controlled αντίπαλοί σας. Η διαιτησία είναι τουλάχιστον σκανδαλώδης.

Τέλος, στο τρίτο κομμάτι, πρέπει να τρέχετε πάνω σε ένα λόφο αποφεύγοντας τις λακούβες με νερό, ισορροπώντας πάνω σε κορμούς που γλιστράνε, σκαρφαλώνοντας σε δίχτυα και, φυσικά, αποφεύγοντας τις συμπαθέστατες εκρήξεις.

Σε κάθε παιχνίδι, παίζετε τα αγωνίσματα σε γκρουπ των τριών, και κάθε γκρουπ αποτελείται από τυχαία επιλεγμένα αγωνίσματα. Αν σε κάποιο από αυτά έρθετε τελευταίος σε δύο από τα αγωνίσματα, τότε ... game over.

Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα και τα sprites το ίδιο, ενώ κάθε sprite έχει 16 frames. Ο ήχος, πάντως, θα μπορούσε να είναι καλύτερος, ενώ, αν το παιχνίδι ήταν λίγο πιο εύκολο, θα το εκτιμούσαμε. Πάντως, το "Run the gauntlet" είναι ένα ωραίο παιχνίδι, που αξίζει να έχετε στη συλλογή σας.

(Το είδαμε σε Spectrum, Amstrad και Atari ST. Η οθόνη είναι από Atari).

RUN THE GAUNTLET: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Run The Gauntlet είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι, τουλάχιστον σαν ιδέα. Εκείνο που με ενόχλησε λίγο είναι το παράξενο και λίγο δύσκολο control. Κατά τ' άλλα - και αν εξαιρέσουμε τη δυσκολία - το παιχνίδι είναι πολύ συμπαθητικό.

Α. Λεκόπουλος

8.7 ANIMATION	8.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.6 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	8.3 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Thunderbirds

Είδος **GRAPHIC ADVENTURE** Υπολογιστής **SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-ATARI ST-AMIGA-PC** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ**

Κατασκευαστής **GRANDSLAM ENTERTAINMENTS**

Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

International Rescue Team, κωδικός Thunderbirds... έκρηξη σε ορυχείο ... ανθρακωρύχοι παγιδευμένοι... Πηγαίνουμε αμέσως!

Κάπως έτσι θα μπορούσε να ήταν το μήνυμα από την ομάδα Thunderbirds προς τη βάση τους, στην πρώτη τους τουλάχιστον αποστολή.

Για τους μη έχοντες γνώση, η ομάδα Thunderbirds είναι μια ομάδα που σκοπό έχει να βοηθάει όπου υπάρχει ανάγκη, στην οποία μπορεί να συντρέξει. Η ομάδα διαθέτει έναν ικανό αριθμό σκαφών με διαφορετικές ικανότητες, που μπορούν να πάνε πρακτικά οπουδήποτε.

Και τώρα στο παιχνίδι. Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερις αυτοτελείς αποστολές, όπως περίπου το Batman II. Πλην όμως, δεν μπορείτε να παίξετε μια αποστολή, αν δεν έχετε τελειώσει την προηγούμενη, γιατί θα πρέπει να δώσετε έναν κωδικό, τον οποίο φυσικά προμηθεύεστε στο τέλος της προηγούμενης.

Οι τέσσερις αποστολές είναι κατά σειρά: διάσωση ανθρακωρύχων από το βάθος ενός ορυχείου, ανέλκυση ενός πυρηνοκίνητου υποβρυχίου από τον πάτο της θάλασσας, ανάκτηση κάποιων ιδιαίτερα σημαντικών εγγράφων που αποκαλύπτουν την ταυτότητα των πιλότων των Thunderbirds και τους καθιστούν έτσι ευάλωτους στους εχθρούς τους (γιατί έχουν άραγε;) και, τέλος, σταμάτημα του τρελού επιστήμονα Hood, που απειλεί να ανατινάξει τον κόσμο με ένα θερμοπυρηνικό πύραυλο 60 τόνων, αν δεν του δοθούν απεριόριστες εξουσίες (να ένας καλός λόγος για να έχουν εχθρούς).

Το gameplay κάθε αποστολής είναι μια σειρά από παζλ που πρέπει να λυθούν -πολύ κοντά στο Terramex: ελέγχετε δύο χαρακτήρες, έναν κάθε φορά, και μπορείτε να διαλέξετε ανά πάσα στιγμή ποιόν θα κινείτε. Κάθε χαρακτήρας εφοδιάζεται αρχικά με δύο αντικείμενα, από μια συλλογή έξι. Πρέπει φυσικά να διαλέξετε τα πιο χρήσιμα.

THUNDERBIRDS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

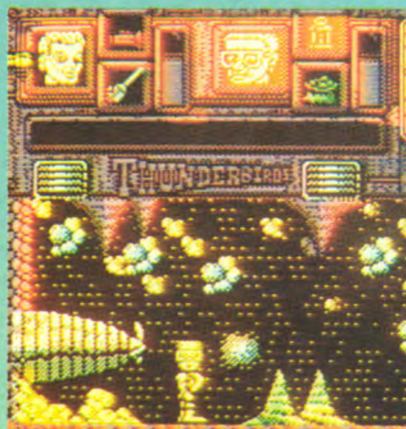
Πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα σας θυμίσει αμυδρά (στο gameplay) το Where time stood still.

Είναι ένα αρκετά σοφό graphic adventure, με δυσκολούτσικους γρίφους. Και μην ξεχάσετε την κασέτα για το stereo, Ο.Κ.;

Α. Λεκόπουλος

Στην πορεία θα βρείτε και άλλα αντικείμενα, αλλά και θανάσιμες παγίδες, τις οποίες πρέπει να μάθετε να ξεπερνάτε. Τις δέκα τουλάχιστον - πρώτες φορές, όμως, θα δουλέψουν ικανοποιητικά.

Το να χάσετε δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο, εκτός από την πρώτη πίστα, όπου μπορείτε να χάσετε αμέσως, λόγω της ανερχόμενης στάθμης του νερού. Γενικά, μπορείτε να περιφέρεστε με ασφάλεια, εκτός αν προ-



σπαθήσετε να προχωρήσετε προς τη λύση του παιχνιδιού. Τότε σίγουρα θα συμβεί κάτι για να χάσετε.

Με αρκετούς πολύπλοκους γρίφους και ικανοποιητικά γραφικά, το Thunderbirds θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετό καιρό. Πριν κλείσουμε, να πούμε ότι το παιχνίδι δίνεται στον αγοραστή μαζί με μια κασέτα, που περιέχει τη μουσική των Thunderbirds. Έτσι, ενόσω παίζετε, μπορείτε ν' ακούτε τη μουσική απ' το stereo σας. (Το είδαμε σε Spectrum).

8.2 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	7.9 ΗΧΟΣ
8.8 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8.7 ΓΕΝΙΚΑ

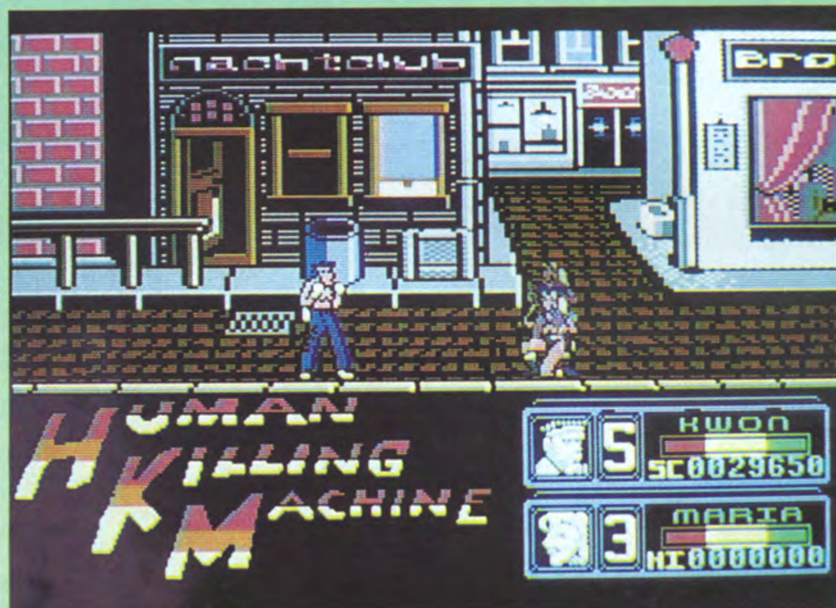


Human killing machine

Είδος **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ-ΔΙΣΚΟΣ** Κατασκευαστής **US GOLD** Διάθεση **ARCADE LTD**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το καλοκαίρι είναι αναμφισβήτητα η εποχή των διακοπών, για όλο τον κόσμο, και διακοπές σημαίνει ταξίδι. Ας ταξιδέψουμε λοιπόν με το Human Killing Machine (HKM). Πρόκειται για ένα παιχνίδι, με σενάριο που το συναντάμε για πρώτη φορά στην ιστορία των games: ταξιδεύετε ανά την υφήλιο και δέρνεστε με τους τοπικούς ... άγριους. Τώρα, θα μου πείτε, μα αυτό δεν είναι πρωτότυπο, το έχουμε ξαναδεί. Αγαπητοί μου, αυτό δεν έχει καμμιά απολύτως σημασία. Το HKM λοιπόν θεωρείται ο διάδοχος του Street Fighter, αν και στην ουσία δεν έχει πολλά διαφορετικά πράγματα απ' τον προκάτοχό του.



ΗΚΜ: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πριν από καιρό παίζαμε μανιωδώς το Street Fighter, που ήταν έτσι κι αλλιώς κάτι νέο στο χώρο των beat 'em up games (απ' την εποχή του Fist I).

Το HKM έχει όλα τα πλεονεκτήματα του Street Fighter, συν κάποια φοβερά background graphics. Η γνώμη μου είναι ότι, αν έχετε παίξει Fist I και Street Fighter, είναι σαν να τα έχετε παίξει όλα. Ωστόσο, πιστεύω πως αξίζει τον κόπο να το αγοράσετε.

Δ. Παυλής

Αρχίζετε λοιπόν από τη Μόσχα, όπου αντιμετωπίζετε ένα σύντροφο και το μαλλιαρό σκύλο του, και στη συνέχεια πηγαίνετε στο Amstrerdam, όπου και ανταλλάσσετε φιλοφρονήσεις με δύο πολύ ευγενικές (και ευτραφείς) δεσποινίδες.

Και η ζωή συνεχίζεται κάπως έτσι. Παίζοντας κανείς πρώτη φορά το HKM, επισημαίνει δύο πράγματα:
α) τα φανταστικά background graphics του και
β) το πόσο εύκολο είναι να ξυλοφορτώσει τους αντιπάλους. Πράγματι, φαίνεται πως η US Gold δεν εκπαίδευσε αρκετά τους κακούς της στο HKM. Έτσι, δεν χρειάζεται να είστε και τόσο "killing machine" για να επιβιώσετε.

Τέλος πάντων, το παιχνίδι έχει πολύ καλό control, όπως άλλωστε και το Street Fighter. Έχετε στη διάθεσή σας τις ίδιες κινήσεις με το Street Fighter, ενώ τα γραφικά (sprites, background graphics και animation) είναι σαφώς πιο προσεγμένα. Μια πολύ καλή αγορά για τους φίλους των beat' em up games. (Το είδαμε σε Commodore 64 και Spectrum. Οι οθόνες είναι από Commodore).

9.2 ANIMATION	9.4 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.5 ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	8.9 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

PIXEL Software Boutique



SUPER CYCLE

Μηχανόβιοι όλου του κόσμου, ενωθείτε!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP077SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP077AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP077CC	750	650

F16 COMBAT PILOT

Ένα φανταστικό Air Combat Simulator.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4" για IBM (CGA)	GP037PC5CG	4900	4400
Δισκέτα 5 1/4" για IBM (EGA)	GP037PC5EG	4900	4400
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP037PC3	4900	4400
Δισκέτα για Atari ST	GP037ST	4900	4400

WORLD GAMES

Παραδοσιακά αθλήματα απ' όλο τον κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP078SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP078AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP078CC	750	650

VINDICATORS

Ετοιμαστείτε για πολλή δράση, σ' ένα αγωνιώδες shoot' em up.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP068SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP068AC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP068AD	2400	2200
Δισκέτα για Spectrum +3	GP068SD	2400	2200
Δισκέτα για Atari ST	GP068ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP068CA	3500	3150

SPY HUNTER

Το γρήγορο και αγωνιώδες coin-op game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP079SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP079AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP079CC	750	650

LAST NINJA 2

Αγωνία και πολεμικές τέχνες σ' ένα έξοχο arcade game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP071SC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP071AC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP071CC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP071AD	2400	2150

SKWEEK

Ένα πολύ ...ροζ game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP066AC	1860	1600
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP066AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	GP066ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP066CA	3500	3150

THE REAL GHOSTBUSTERS

Φοβάστε; Δεν θα 'πρεπε!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP072SC	1860	1650
Κασέτα για Amstrad	GP072AC	1860	1650
Κασέτα για Commodore	GP072CC	1860	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP072AD	2400	2150

ΤΑ ΧΡΥΣΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ACOCSOFT No 2

Τέσσερα φανταστικά παιχνίδια που είναι εξ ολοκλήρου Ελληνικά: Dak-Naf, Ασπάλακες, Ms Dak Naf και Περιπέτεια.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad 6128	AP041AD	2200	1900

FORGOTTEN WORLDS

Ένα φοβερό coin-op conversion game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP074SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP074AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP074CC	1500	1350
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP074AD	2250	2000
Δισκέτα για Spectrum +3	OP074SD	2250	2000
Δισκέτα για Commodore	OP074CD	1850	1650
Δισκέτα για Amiga	OP074CA	3950	3550
Δισκέτα για Atari ST	OP074ST	3950	3550



XYBOTS

Το νέο coin-op blast-em' up game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP080SC	1600	1450
Κασέτα για Amstrad	GP080AC	1600	1450
Κασέτα για Commodore	GP080CC	1600	1450
Δισκέτα για Amstrad	GP080AD	2400	2200
Δισκέτα για Atari ST	GP080ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP080CA	3500	3150

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Το παλιό - μα όχι ξεχασμένο - athletic game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP076SC	750	650
Κασέτα για Amstrad	OP076AC	750	650
Κασέτα για Commodore	OP076CC	750	650

POWERPLAY - THE GREEK EDITION

Ένα φοβερό trivia game ...στα Ελληνικά.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP073CC	1500	1350
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP073AD	2000	1800
Δισκέτα για Spectrum +3	OP073SD	2000	1800
Δισκέτα για Commodore	OP073CD	2000	1800
Δισκέτα για Amiga	OP073CA	2000	1800
Δισκέτα για Atari ST	OP073ST	2000	1800

RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER
imagine
...the name of the game

• Τώρα μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε μερικά απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά απ' τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε.

• Πώς?

Απλά συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

RENEGADE III - THE FINAL CHAPTER

Ήρθε η ώρα της αλήθειας. Αυτή τη φορά μάχεστε μέσα στο χρόνο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	OP075SC	1500	1350
Κασέτα για Amstrad	OP075AC	1500	1350
Κασέτα για Commodore	OP075CC	1500	1350
Δισκέτα για Amstrad 6128	OP075AD	2250	2000
Δισκέτα για Spectrum +3	OP075SD	2250	2000
Δισκέτα για Commodore	OP075CD	1850	1650

SCHWARZENEGGER: RUNNING MAN

Ο σωματώδης Arnold σ' ένα δυναμικό game, που προβλέπεται να γίνει γρήγορα επιτυχία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP042SC	1860	1600
Κασέτα για Commodore	GP042CC	1860	1600
Κασέτα για Amstrad	GP042AC	1860	1600
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP042AD	2400	2150
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP042PC5	3500	3150
Δισκέτα 3 1/2" για IBM	GP042PC3	3500	3150

SILKWORM

Το φοβερό helicopter shoot'em-up.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP070SC	1860	1650
Κασέτα για Amstrad	GP070AC	1860	1650
Κασέτα για Commodore	GP070CC	1860	1650
Δισκέτα για Amstrad 6128	GP070AD	2400	2150

KICK OFF

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP069CC	2000	1800
Δισκέτα για Commodore	GP069CD	2000	1800
Δισκέτα για Atari ST	GP069ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP069CA	3500	3150

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης: 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.***

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

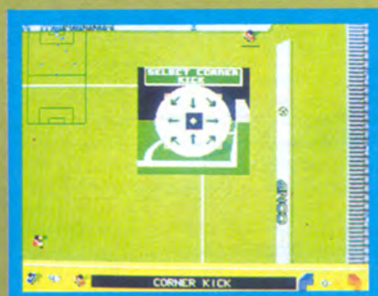
• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

KICK OFF

Το χρονόμετρο του σταδίου αγγίζει το τριακοστό λεπτό του αγώνα και το σκορ παραμένει στο μηδέν - μηδέν. Το παιχνίδι είναι αρκετά δυνατό και δεν έχουν λείψει τ' αντιαθλητικά μαρκαρίσματα. Αυτή τη στιγμή η μπάλα παίζεται στο δεξί μέρος του γηπέδου, όπως κατεβαίνει η ομάδα του Ούγκο Σάντσες. Μια σφήνα μπαλιά στον κενό χώρο, εκεί όπου υπάρχει μόνο ο οπισθοχωρημένος Ντιέγκο Μαραντόνα. Ο βιρτουόζος επιθετικός παίρνει τη μπάλα και αρχίζει μια απ' τις γνωστές του κούρσες. Κοιτάξτε τον. Με αλλεπάλληλα ζιγκ-ζαγκ περνάει το κέντρο και διαλύει τους αντίπαλους αμυντικούς. Μα, μόνο με φάουλ σταματιέται αυτός ο παίκτης. Ελίσσεται πολύ όμορφα έξω απ' την περιοχή ... πρέπει να προσεχτεί πολύ η φάση αυτή ... φέρνει τη μπάλα στο καλό του πόδι ... ουάου. Αυτό το σουτ δεν πιάνονταν με τίποτα...

του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ





Επιτέλους! Οι γκρίνιες τόσων μηνών έφεραν αποτέλεσμα. Πολλές φορές είχαμε πιάσει τους εαυτούς μας ν' αναρωτιούνται γιατί άραγε τα software houses δεν βγάζουν κανένα ποδοσφαιράκι της προκοπής για 16bits μηχανήματα. Παίζαμε λοιπόν με το (αρκετά καλό μέχρι τότε) Microprose Soccer, όταν κάποιος μας έσπρωξε, έβαλε μια δισκέτα στον Atari και έκανε reset. Τον κοιτάξαμε με το βλέμμα που κοίταζε ο δρ Μένγκελε τους Εβραίους. Εκείνος όμως ήταν ατάραχος και τα μάτια του έλεγαν "wait and see". Πράγματι, μετά από λίγα δευτερόλεπτα, ακούστηκαν απ' την οθόνη οι φίλαθλοι που φώναζαν και τα τύμπανα που χτυπούσαν. Το θαύμα της Anco, που ονομάζεται Kick Off, είχε φορτωθεί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η ιστορία έχει διδάξει πως τα πιο επιτυχημένα football games είναι εκείνα που ο παίκτης βλέπει τη δράση από ψηλά. Και μιλάμε όχι μόνο για computer games, αλλά και για coin - ops. Οι φίλοι του είδους ας θυμηθούν την τεράστια επιτυχία του Mexico world Cup που παίζεται ακόμη. Στο Kick Off λοιπόν, βλέπετε τη δράση από ψηλά. Το scrolling είναι all directions και η οθόνη κινείται προς τα εκεί που κινείται ο παίκτης. Εκείνο όμως που είναι πραγματικά ασύλληπτο, είναι η ταχύτητα του scrolling και το πόσο smooth είναι. Το γεγονός αυτό γίνεται αντιληπτό ακόμη περισσότερο, όταν παίζετε στα υψηλότερα επίπεδα (περισσότερα γι' αυτά, αργότερα). Τα χρώματα του παιχνιδιού, φυσικά, τα ξέρετε: πράσινο για το τεραίν και διάφορα χρώματα για τους παίκτες.

Τα sprites τώρα. Λόγω του ότι το

REVIEW

παιχνίδι φαίνεται από ψηλά, όπως είπαμε, ο σχεδιαστής των γραφικών δεν είχε μεγάλη ευχέρεια να σχεδιάσει sprites με πολλές λεπτομέρειες. Επίσης, τα ανθρωπάκια είναι αρκετά μικρά, αυτό όμως δεν ενοχλεί, γιατί του δίνει ταχύτητα. Πολύ καλό και πολύ γρήγορο είναι και το animation. Ο Dino Dini (κατασκευαστής του Kick Off) έχει δώσει μεγάλη σημασία στις μικρολεπτομέρειες, που κάνουν όμως το πρόγραμμα ρεαλιστικότερο. Ας πούμε, στις ψηλές μπαλιές η μπάλα μεγαλώνει πολύ ομοιόμορφα, ή στα σκληρά μαρκαρίσματα, όταν οι παίκτες πέφτουν στο έδαφος, σηκώνουν τα χέρια (σε στυλ Σαραβάκου). Εκείνο πάντως που είναι γεγονός είναι πως υπάρχουν αρκετά διαφορετικά sprite blocks, πράγμα που σημαίνει πως οι κινήσεις των παικτών είναι πολύ φυσικές.

Έχουμε λοιπόν ένα συνδυασμό γρήγορου animation, smooth scrolling και φυσικών sprites. Το Kick Off φτάνει πράγματι σε πολύ ψηλά επίπεδα...

Στον τομέα του ήχου τώρα, η Anco έχει κάνει πολύ καλή δουλειά, καταφέρνοντας να βάλει την ατμόσφαιρα ενός ντέρμπι, μέσα στο monitor. Οι ήχοι που υπάρχουν είναι πολλοί και διάφοροι. Αρχικά έχουμε τις φωνές των θεατών: ζητωκραυγές στα γκολ, γιουχαΐσματα στα σκληρά μαρκαρίσματα και στις αποβολές. Κατόπιν, υπάρχει ο ήχος της σφυρίχτρας του διαιτητή -απαραίτητο συμπλήρωμα σε football game - οι ήχοι της μπάλας όταν αναπηδάει στο τεραίν και όταν κλωτσιέται, τα δοκάρια και, τέλος, τα «σουρσίματα» των παικτών, όταν κάνουν προβολές. Φυσικά, υπάρχει και ο απαραίτητος σχολιαστής. Βέβαια, μη νομίσετε πως η Anco ενσωμάτωσε το Γιάννη Διακογιάννη στο πρόγραμμά της. Απλά, υπάρχει μια sampled φωνή που αναγγέλλει: "foul" η "penalty".

Εκείνο στο οποίο θα ήθελα να καταλήξω, είναι πως ο συνδυασμός όλων των παραπάνω καλών στοιχείων, εκτός απ' το ότι ανεβάζει το ποιοτικό επίπεδο του παιχνιδιού, δημιουργεί και μια καταπληκτική ατμόσφαιρα, όχι μόνο σ' αυτούς που παίζουν, αλλά και στους θεατές.



GAMEPLAY-CONTROLS

Το Kick Off, όπως και κάθε ποδοσφαιράκι που σέβεται τον εαυτό του, σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε τόσο με τον υπολογιστή, όσο και με τον αρχισυντάκτη σας. Σε περίπτωση που δεν έχετε αρχισυντάκτη, μπορείτε να παίξετε με οποιονδήποτε φίλο ή συγγενή σας. Φυσικά είναι περιττό να σας πω ότι το παιχνίδι παίζεται μόνο με joystick.

Το Kick Off είναι πολύ φυσικό στα controls του. Όσοι έχουν παίξει ποδόσφαιρο, μετά τα πέντε πρώτα λεπτά με το game, θα καταλάβουν τι εννοώ. Οι παίκτες σας κρατάνε τη μπάλα στα πόδια τους, όχι με τον τρόπο που μας είχαν συνηθίσει τα μέχρι τώρα ποδοσφαιράκια, αλλά με τον τρόπο που θα την κρατούσε κι ένας κανονικός παίκτης. Με λίγα λόγια, όσες πιθανότητες έχετε να πάρετε τημμπάλα από ένα φίλο σας παίζοντας στην πλατεία, άλλες τόσες έχετε να την πάρετε απ' τον αντίπαλο που επιτίθεται. Ελέγχετε κάθε φορά έναν παίκτη, εκείνον που βρίσκεται πιο κοντά στην μπάλα. Τον ξεχωρίζετε από μια γραμμή που τον ακολουθεί. Δεν ξέρω πώς το έχει καταφέρει η Anco, αλλά το σύστημά της δεν έχει τα γνωστά προβλήματα που είχαν τα μέχρι τώρα ποδοσφαιράκια. Οι παίκτες σπρώχνουν την μπάλα, προς την κατεύθυνση που κινούνται. Το σπρώξιμο προϋποθέτει πως δεν την ακουμπάνε συνεχώς, αλλά κατά διαστήματα. Η μπάλα ακολουθεί την κατεύθυνση που είχε ο παίκτης, την ώρα που την έσπρωχνε. Αν ο παίκτης αλλάξει πορεία κατά το διάστημα που δεν την ακουμπάει, εκείνη φυσικά δεν τον ακολουθεί. Αυτό μπορεί να σας φαίνεται κάπως δύσκολο, αλλά όταν μάθετε το κόλπο μπορείτε να το χρησιμοποιείτε για ντρίμπλες, προσποιήσεις κ.λπ. Αν αυτό εξακολουθεί να σας φαίνεται αρνητικό στοιχείο, μπορώ να προσθέσω πως κάνει το Kick Off ακόμη φυσικότερο. Απορείτε; Δεν θα 'πρεπε. Φαντάζομαι πως όλοι σας κάποια στιγμή θα έχετε παίξει ποδόσφαιρο.



Σκεφτείτε λοιπόν τα εξής: όταν τρέχετε πίσω απ' την μπάλα, δεν την ακουμπάτε συνέχεια, αλλά κάθε φορά που το δεξί (ή το αριστερό) σας πόδι βρίσκεται μπροστά. Αν θελήσετε να κάνετε κάποια προσποίηση, κουνάτε τα πόδια (ή το σώμα) σας προς την κατεύθυνση που υποτίθεται πως θα φύγετε - χωρίς όμως ν' ακουμπάτε τη μπάλα. Με αυτόν τον τρόπο ξεγελάτε τον αντίπαλο. Το ίδιο ισχύει και στο Kick Off.

Μια και μιλάμε για ντρίμπλες όμως, να σας πω ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι προσφέρεται πάρα πολύ γι' ατομικές προσπάθειες, αφού έχει το εξής πλεονέκτημα: μπορείτε ν' αλλάξετε απότομα (και πολύ γρήγορα) πορεία, κάνοντας ζιγκ - ζαγκ ανάμεσα απ' τους αντιπάλους. Βέβαια, για να γίνει αυτό το κόλπο μ' επιτυχία, θα πρέπει να έχετε ασχοληθεί αρκετά με το παιχνίδι. Επίσης, κάτι άλλο σημαντικό: μην παίξετε Kick Off μ' ένα joystick που δεν είναι «νευρικό», που έχει δηλαδή μεγάλες



διαδρομές απ' το κέντρο ως τις άκρες του.

Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι θα παίξει ένα κόκκινο κουμπάκι που βρίσκεται επάνω στο joystick σας. Ονομάζεται fire και πολλά ενδιαφέροντα πράγματα συμβαίνουν όταν το πατάτε. Ας τα δούμε με τη σειρά:
α) Κάνετε πάσες. Όταν έχετε την μπάλα στην κατοχή σας και - προσέξτε - αυτή δεν βρίσκεται στον αέρα ή δεν αναπηδά, αν κρατήσετε το fire πατημένο, ο παίκτης θα «πατήσει» την μπάλα και θα σταματήσει. Σπρώχνετε το joystick προς την κατεύθυνση που θέλετε να πάει η πάσα, το κρατάτε προς τα εκεί και αφήνετε το fire. Η μπάλα θα κυλήσει προς τον κοντινότερο παίκτη.
β) Κάνετε σουτ. Αν έχετε στην κατοχή σας την μπάλα και απλά πατήσετε το fire (χωρίς να το κρατήσετε πατημένο) θα γίνει σουτ. Το σουτ αυτό μπορεί να είναι ψηλό ή χαμηλό, ενώ η γωνία που θα πάρει εξαρτάται απ' το αν ο παίκτης σουτάρει



με το αριστερό ή με το δεξί πόδι. Αυτό το τελευταίο προσέξτε το. Θα βρεθείτε αρκετές φορές σε καλή θέση, αλλά η μπάλα θα φύγει - πολύ - άουτ. Μην ανησυχείτε: Λάθος πόδι. Ξαναπροσπαθήστε.

Το ύψος που θα πάρει το σουτ εξαρτάται κυρίως (και λογικότατα) απ' το αν, τη στιγμή που σουτάρετε, η μπάλα ακουμπάει στο έδαφος ή όχι και, αν όχι, πόσο ψηλή βρίσκεται. Αν βρίσκεται πολύ ψηλά, κατεβάζετε... μπεκάτσες. Αν όχι, ανεβάζετε το δείκτη του σκορ. Βέβαια, είναι αρκετά δύσκολο να υπολογίσετε ακριβώς πόσο ψηλά βρίσκεται η μπάλα, η ικανότητα όμως αυτή αποκτιέται με την εξάσκηση.

Τέλος, σουτ γίνεται αν ενεργήσετε σαν να θέλετε να δώσετε πάσα, αλλά ανάμεσα στον παίκτη που σουτάρει και το αντίπαλο τέρμα δεν υπάρχει άλλος παίκτης. Σε αυτήν την περίπτωση, η μπάλα φεύγει συρτά και αρκετά δυνατά. Αν το τέχνασμα χρησιμοποιηθεί μέσα στην αντίπαλη περιοχή, και από κατάλληλη θέση, αποτελεί θανάσιμο κίνδυνο για τον τερματοφύλακα.
γ) Πηδάτε για κεφαλιά. Αν η μπάλα βρίσκεται στον αέρα και πατήσετε fire, ο παίκτης που ελέγχετε θα πηδήξει για κεφαλιά. Αν δεν σπρώχνετε εκείνη τη στιγμή το joystick, το άλμα θα γίνει επιτόπου. Αν συμβεί το αντίθετο, ο παίκτης θα κάνει άλμα προς τα εκεί που σπρώχνετε το joystick. Φυσικά, αλλαγές κατεύθυνσης την ώρα της πτήσης δεν γίνονται, γι' αυτό προσοχή.
5) Κάνετε προβολή (tackling). Το πιο ενδιαφέρον ίσως σημείο του παιχνιδιού. Αν η μπάλα βρίσκεται στην κατοχή του αντίπαλου και πατήσετε fire, τότε ο παίκτης που ελέγχετε θα κάνει tackling σ' εκείνον που έχει την μπάλα. Βέβαια, 7 στις 10 φορές, εκτός απ' την μπάλα, διώχνετε και την ισορροπία του αντίπαλου, οπότε και πέφτει στο χόρτο (και μερικές φορές το ... τρώει). Αυτό συνεπάγεται φάουλ ή και πέναλτι. Πάντως, αν μάθετε να υπολογίζετε σωστά τις αποστάσεις, σε λίγο καιρό θα μπορείτε να διώχνετε την μπάλα χωρίς φάουλ. Άλλωστε, μην ξεχνάτε πως, εκτός απ' το αμυντικό tackling, υπάρχει και το επιθετικό. Φυσικά, πιστεύω πως είναι περιττό να σας πω για την ευχαρίστηση που νιώθετε όταν κάποιος αντίπαλος φεύγει μόνος του μπροστά και εσείς έχετε - επιτέλους - τη δυνατότητα να ... γίνετε κηπουρός (να τον ... «κλαδέψετε», δηλαδή).



Κλείνοντας με τον τομέα των

SPECIAL REVIEW

controls, θα ήθελα να επισημάνω τη φοβερή ανταπόκριση που έχουν τα sprites στις διαταγές του joystick. 'Αλλωστε, χωρίς αυτή θα ήταν άχρηστα τα υπόλοιπα - καλά - χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

ΒΓΑΙΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

'Η, καλύτερα, λίγο πριν βγείτε. 'Οπως είπαμε, το Kick Off σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε με τον υπολογιστή ή με κάποιον άνθρωπο. Αυτό γίνεται απ' το κεντρικό μενού του παιχνδιού. Από εδώ μπορείτε επίσης να διαλέξετε τα εξής:

α) Εξάσκηση στα penalties.

β) Εξάσκηση στα controls, ντριμπλες, πάσες, σουτ κ.λπ.

γ) Χρόνος παιχνιδιού. Από εδώ καθορίζετε τη διάρκεια του κάθε ημιχρόνου, η οποία μπορεί να είναι 5, 10, 20, 30 και 45 λεπτά. Να πω εδώ ότι το παιχνίδι είναι real time. Αν διαλέξετε δηλαδή ημίχρονα των 45 λεπτών, θα παίξετε μιάμισι ώρα, συν τις καθυστερήσεις.

δ) Συμμετοχή στο πρωτάθλημα. Υπάρχουν διάφορες ομάδες, που συμμετέχουν στο πρωτάθλημα.



Παίρνετε μια, της αλλάζετε όνομα και αρχίζετε την αγωνιστική σεζόν, που είναι αρκετά δύσκολη. Υπάρχουν εδώ δυνατότητες Load και Save.

Το επόμενο μενού ασχολείται με το επίπεδο δυσκολίας που θα παίξετε. Υπάρχουν πέντε:

- Sunday League
- Youth League
- Reserve League
- National League
- International League.

Σας τα έδωσα αρχίζοντας απ' το ευκολότερο. Αν είστε αρχάριος, αρχίστε με το Sunday League γιατί αλλιώς... Υπενθυμίζω ότι όσο ανεβαίνετε επίπεδο, τόσο αυξάνεται και η ταχύτητα του παιχνιδιού.

Συνεχίζετε με διαδικαστικά θέματα τώρα. Το μενού που εμφανίζεται σας πληροφορεί για το ποιός είναι ο διαιτητής του αγώνα. Επίσης στρίβει και το νόμισμα. Ο κερδισμένος διαλέγει σε ποιό τέρμα θα επιτίθεται, ενώ ο χαμένος παίρνει τη σέντρα.

Τέλος, υπάρχει και ένα πολύ καθοριστικό μενού. Αυτό που διαλέγετε το στήσιμο της ομάδας σας. Υπάρχουν τέσσερα συστήματα, για να διαλέξετε:

- 5 - 3 - 2 (άμυνα - κέντρο - επίθεση)
- 4 - 4 - 2 (» - » - »)
- 4 - 3 - 3 (» - » - »)
- 4 - 2 - 4 (» - » - »)

Αν και το 4-4-2 μαζί με το 4-3-3 είναι τα πιο χρησιμοποιημένα, εσείς μπορείτε ν' ανακαλύψετε εκείνο που σας ταιριάζει περισσότερο.

KICK OFF

Λοιπόν, ήρθε η ώρα της αλήθειας. Οι ομάδες παρατάσσονται στο κέντρο του γηπέδου, υπό τις ζητωκραυγές του κόσμου. Στο αριστερό και επάνω μέρος της οθόνης, υπάρχει ένα μικρό scanner - μικρογραφία του γηπέδου. Εκεί μπορείτε να βλέπετε τις θέσεις των παικτών ανά πάσα στιγμή. Οι παίκτες απεικονίζονται με κουκκίδες που έχουν το χρώμα της ομάδας τους. Επίσης, στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μια οριζόντια γραμμή, πάνω στην οποία εμφανίζονται διάφορα



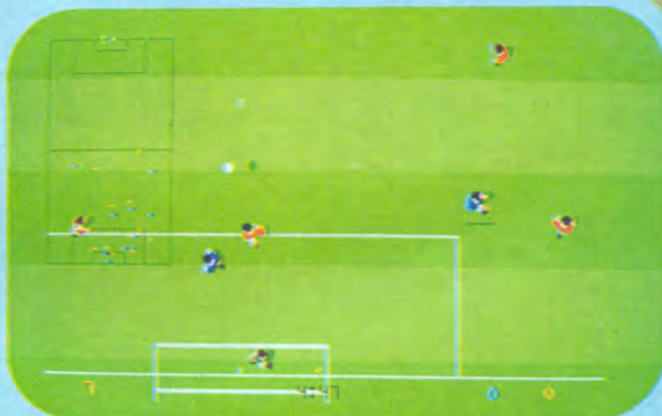
Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI ST

Πρωτοείδαμε το Kick Off στον Atari και το πρώτο πράγμα που μας έκανε εντύπωση ήταν ο πολύ λιτός σχεδιασμός του γηπέδου. Απλές γραμμές: δεν υπάρχουν καν ο κύκλος της σέντρας και τα ημικύκλια των περιοχών. Αυτό ξενίζει λίγο, αφού μερικές φορές δεν ξέρεις σε ποιό του γηπέδου βρίσκεσαι και αναγκάζεσαι να ρίχνεις πολύ συχνές ματιές στο scanner.

Ωστόσο, υπάρχουν full-border-fx και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι εκ-πλη-κτι-κή. 'Οσο και αν σας φαίνεται απίθανο, το παιχνίδι είναι γρηγορότερο στον Atari απ' ότι στην Amiga. Στο International επιπεδο, όταν παίζετε με τον υπολογιστή, μερικές φορές δεν βλέπετε τη μπάλα. 'Ετσι, η πρόθεση του προγραμματιστή γίνεται σαφής: θυσιάζω τις πολλές λεπτομέρειες και κάνω το παιχνίδι γρηγορότερο.

Προσωπική μου άποψη είναι ότι καλά έκανε. Το Kick Off στην έκδοση για Atari φτάνει σε πολύ ψηλά επίπεδα απόδοσης και ρεαλιστικότητας.

Να πούμε εδώ μερικά σημεία, στα οποία διαφέρει το παιχνίδι στον Atari. Λόγω του ότι δεν υπάρχουν ημικύκλια περιοχών, όταν ο παίκτης σας βρίσκεται σε κάποια λογική απόσταση απ' το αντίπαλο τέρμα, τότε, στην κορυφή της οθόνης εμφανίζεται ένα άσπρο σημάδι



που δείχνει τη θέση του τέρματος. Επίσης υπάρχει speech και στα φάουλς και στα πέναλτις (έναντι μόνο των πέναλτις της Amiga), ενώ παρατηρείται και μια αξιοσημείωτη διαφορά στο control, όπου υπερτερεί ο Atari.

Και πάλι προσωπική άποψη: το παιχνίδι στον Atari είναι καλύτερο.

SPECIAL REVIEW

ενδιαφέροντα πράγματα, όπως ο χρόνος του ματς, ποιός παίκτης έχει την μπάλα στην κατοχή του, το σκορ (φυσικά) κ.λπ.

Σημαντικό ρόλο, σε κάθε ποδοσφαιρικό αγώνα, παίζει η προσωπικότητα του διαιτητή. Το Kick Off έχει μια αρκετά μεγάλη γκάμα από διαιτητές, ο καθένας με τα δικά του «χούγια». Άλλος πιο ελαστικός, επιτρέπει τα σκληρά μαρκαρίσματα,



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA



Μια πολύ προσεγμένη version (στα γραφικά) έχουμε στην Amiga. Υπάρχουν όλες οι γραμμές και οι κύκλοι του γηπέδου, τα τέρματα είναι φτιαγμένα καλύτερα, υπάρχουν διαφημιστικά stands έξω απ' το γήπεδο και τα χρώματα είναι πιο φυσικά. Επίσης, τα sprites είναι αρκετά μεγαλύτερα και στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μια οριζόντια μπάρα, που δείχνει το χρόνο και διάφορα άλλα στοιχεία.

Όμως το παιχνίδι είναι σαφώς πιο αργό εδώ και τα controls λίγο πιο ... «ατσούμπαλα». Επίσης, speech υπάρχει μόνο στα penalties.

Άλλες βασικές διαφορές, με την έκδοση για Atari, δεν υπάρχουν. Βέβαια το παιχνίδι μπορεί να είναι πιο αργό απ' αυτό του ST, δεν παύει όμως να είναι το γρηγορότερο ποδοσφαιράκι που κυκλοφορεί για Amiga.

Αν είστε φίλος του τεχνικού ποδοσφαίρου και θέλετε να βάλετε την μπάλα κάτω και να παίξετε με πολλούς συνδυασμούς και πάσες, τότε θα σας αρέσει η έκδοση για Amiga. Αντίθετα, οι φίλοι του γρήγορου ποδοσφαίρου, με τις γρήγορες εναλλαγές και τις ξαφνικές αντεπιθέσεις - αστραπή, θ' αγαπήσουν την Atari version.

SPECIAL REVIEW

ενώ κάποιος άλλος, με το που α-κουμπάτε τον αντίπαλο, βγάζει κάρτα. Φυσικά δεν λείπουν και τα λάθος σφυρίγματα. Έτσι μερικές φορές μπορεί να κερδίσετε κάποιο πλάγιο άουτ και να δείτε τον αντίπαλο να το εκτελεί. Και το κακό είναι πως, όσο και να διαμαρτύρεστε, δεν πρόκειται να σας ακούσει κανείς.

Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να πω ότι Kick Off έχει τη μεγαλύτερη γκάμα από κανόνες που έχετε δει σε football game. Υπάρχουν τα πάντα, εκτός από οφ-σάιντς: πέναλτις (επιτέλους), tacklings, πλάγια άουτς, κόρνερς, κίτρινες κάρτες (!!!), κόκκινες κάρτες (!!!), αποβολές και ό,τι άλλο τραβάει η ψυχή σας. Διευκρινίσεις θα πρέπει να δώσουμε εδώ, για τα κόρνερς και τα πέναλτις. Μόλις κερδίσετε κάποιο κόρνερ εμφανίζεται μια μπάλα, με εννιά σημάδια επάνω της. Είναι τα



εννιά διαφορετικά σημεία, στα οποία μπορείτε να την κλωτσήσετε, δίνοντάς της φυσικά τ' ανάλογα φάλτσα. Στο πέναλτι τώρα, το μόνο που έχετε να κανονίσετε είναι το ύψος και η ακριβής κατεύθυνση της μπάλας. Το δεύτερο κανονίζεται από ένα βέλος που πηγαινοέρχεται αριστερά - δεξιά, μπροστά απ' το αντίπαλο τέρμα, και το πρώτο κανονίζεται απ' το πόση ώρα θα κρα-



SPECIAL REVIEW

τήσετε πατημένο το fire. Δεν σας λέω περισσότερα, σας αφήνω να χάσετε πρώτα μερικά γκολ.

Θα παρατηρήσατε βέβαια πως μέχρι τώρα δεν μιλήσαμε καθόλου για τον τερματοφύλακα. Αυτό γιατί ο τερματοφύλακας ελέγχεται σχεδόν αποκλειστικά απ' τον υπολογιστή. Αυτό είναι και το μοναδικό ίσως μειονέκτημα του παιχνιδιού, γιατί μερικές φορές σε καίριες φάσεις ο goalkeeper αρνείται να κινηθεί, ενώ μερικές άλλες τρώει γκολ από σουτ που γίνονται από απόσταση ... 762 χιλιομέτρων. Βέβαια δεν μπορούμε να μην αναγνωρίσουμε τις φοβερές αποκρούσεις που γίνονται μερικές φορές. Να τελειώσω με τον τερματοφύλακα, λέγοντας ότι ο παίκτης τον ελέγχει μερικώς στα κόρνερ και εξ ολοκλήρου στα πέναλτις.

Σίγουρα θα μπορούσαν να γραφτούν πολλά πράγματα ακόμη, κυρίως για την ανάλυση του παιχνιδιού που κάνει ο υπολογιστής μέσα στο γήπεδο. Σας αφήνω όμως να τ' ανακαλύψετε μόνοι σας. Πάρτε την μπάλα, κάντε πάσες, τζαρτζάρετε τους αντιπάλους (μπορείτε έτσι να τους ρίξετε κάτω, χωρίς να χρεωθείτε με φάουλ) και, τέλος, πανηγυρίστε έξαλλα για τα γκολ που θα βάλετε. Να κλείσω, λέγοντας πως το Kick Off είναι σίγουρα, το καλύτερο και το πιο ατμοσφαιρικό ποδοσφαιράκι που έχουμε δει και που θα δούμε μάλλον για πολύ καιρό ακόμη. (Περιμένουμε ανυπόμονα τις εκδόσεις για τους 8μπιτους υπολογιστές). Συγχαρητήρια στην Anco, στονDino Dini και ... γκολ!!!!







TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΟΥΝΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(2)	•	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(4)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(3)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
5	(6)	↑	**RENEGADE** (IMAGINE)
6	(5)	↓	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
7	(9)	↑	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
8	(8)	•	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
9	(12)	↑	**SAVAGE** (FIREBIRD)
10	(-)	*	**TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)
11	(11)	•	**MATCH DAY II** (OCEAN)
12	(14)	↑	**DOUBLE DRAGON** (MELBOURNE HOUSE)
13	(7)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
14	(18)	↑	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
15	(-)	*	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
16	(-)	*	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
17	(-)	*	**MATA HARI** (LORICIELS)
18	(-)	*	**4X4 OFF ROAD RACING** (OCEAN)
19	(-)	*	**FALCON F-16** (DIGITAL INTEGRATION)
20	(-)	*	**LOMBARD RALLY** (MANDARIN SOFTWARE)



* COMMODORE *

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(3)	↑	**IKARI WARRIORS** (ELITE)
3	(2)	↓	**PACLAND** (GRANDSLAM)
4	(5)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
5	(4)	↓	**BATMAN** (OCEAN)
6	(8)	↑	**D.T's OLYMPIC CHALLENGE** (OCEAN)
7	(6)	↓	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
8	(7)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
9	(-)	*	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
10	(9)	↓	**STREET SPORTS BASKETBALL** (EPYX)

* AMSTRAD *

1	(2)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(1)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
3	(6)	↑	**BUGGY BOY** (ELITE)
4	(9)	↑	**TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)
5	(4)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
6	(5)	↓	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(8)	↑	**MATCH DAY II** (OCEAN)
8	(3)	↓	**BASKET MASTER** (DINAMIC/IMAGINE)
9	(-)	*	**MATA HARI** (LORICIELS)
10	(-)	*	**4X4 OFF ROAD RACING** (OCEAN)

Πολλές νέες είσοδοι στα charts μας αυτό το μήνα - λόγω διακοπών σίγουρα. Μετά το θρίαμβο των Arkanoid - Target Renegade, κανένα άλλο πρόγραμμα δεν κατάφερε να μείνει πολύ καιρό στην κορφή. Αυτό το μήνα το Robocop παλεύει με το Operation Wolf για τη μαγική σουίτα του No 1. Το Σεπτέμβρη θα δούμε το νικητή. Καλές διακοπές.

* ATARI ST/ AMIGA*

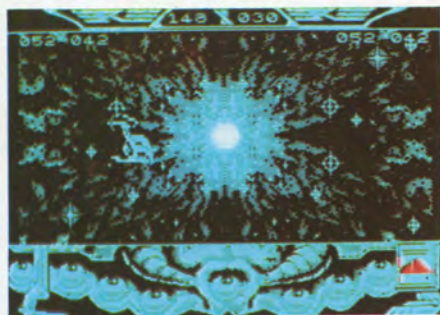
1	(1)	•	**OPERATION JUPITER/HOSTAGES** (INFOGRAMES)
2	(3)	↑	**DEFENDER OF THE CROWN** (CINEMAWARE)
3	(5)	↑	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
4	(2)	↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
5	(7)	↑	**SUPER HANG ON** (ELECTRIC DREAMS)
6	(4)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
7	(-)	*	**FALCON F-16** (DIGITAL INTEGRATION)
8	(8)	•	**CARRIER COMMAND** (RAINBIRD)
9	(-)	*	**LOMBARD RALLY** (MANDARIN SOFTWARE)
10	(6)	↓	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)

* SPECTRUM *

1	(1)	•	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
2	(2)	•	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3)	•	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(6)	↑	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
5	(5)	•	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
6	(4)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
7	(8)	↑	**RAMBO III** (OCEAN)
8	(9)	↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC/IMAGINE)
9	(7)	↓	**DOUBLE DRAGON** (MELBOURNE HOUSE)
10	(—)	*	**TETRIS** (MIRRORSOFT)

(•): Σταθερό (↑): Άνοδος
(↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
• Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

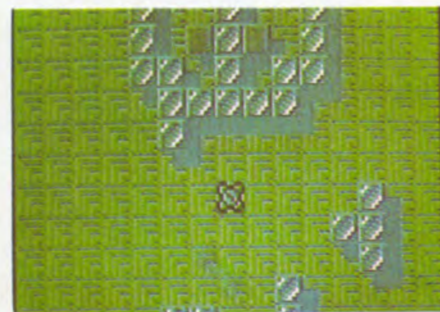


CAPTAIN BLOOD

Πρόκειται για την 8bit έκδοση του παιχνιδιού, την οποία περιμέναμε από καιρό. Όπως αναμενόταν, τα γραφικά και ο ήχος έχουν υποφέρει λίγο, ενώ υπάρχουν και κάποια προβλήματα στο να επικοινωνείτε με τους εξωγήινους, αν βέβαια τους βρείτε. Πάντως αξίζει τον κόπο...

Γραφικά	8.5
Ήχος	7.9
Ευκολία Χειρισμού	8.6
Γενικά	8.4





RESCUE ATLANTIDA

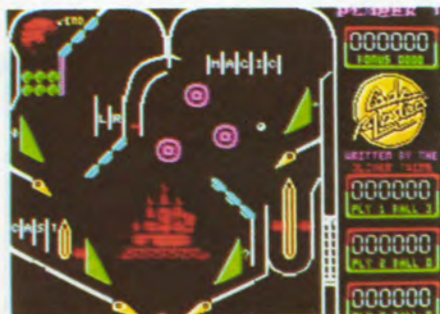
Άλλο ένα arcade - adventure, από αυτά που μας έχουν συνηθίσει οι Ισπανοί: μεγάλα sprites, μεγάλος χώρος για εξερεύνηση και όχι ιδιαίτερα καλό playability. Αν έχετε όρεξη για ψάξιμο, ρίξετε του μια ματιά. Ίσως σας ενδιαφέρει...

Γραφικά	7.5
Ήχος	5.2
Ευκολία Χειρισμού	5.3
Γενικά	5.6



PINBALL SIMULATOR

Καιρό είχαμε να δούμε ένα φλιπεράκι στους υπολογιστές μας. Δεν είναι ιδιαίτερα άσχημο όσον αφορά τα γραφικά και τον ήχο, μόνο που η μπάλα έπρεπε να πηγαίνει κάπως πιο γρήγορα, γιατί, έτσι, μόνο φλίπερ δεν θυμίζει. Συνιστάται στους φανατικούς του είδους.



Γραφικά	6.8
Ήχος	7.2
Ευκολία Χειρισμού	5.8
Γενικά	6.2



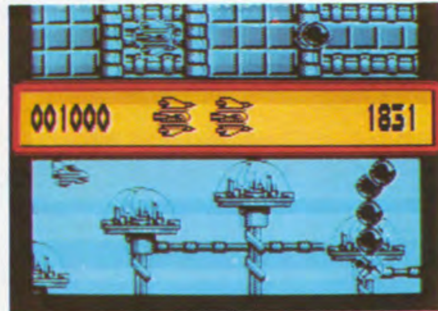
BUTCHER HILL

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία μέρη: το ποτάμι, όπου προχωράτε με το σκάφος σας, τη ζούγκλα, όπου σκοτώνετε τους κακούς, και το λόφο, όπου και πάλι σκοτώνετε τους κακούς. Άλλο ένα arcade game για να προσθέσετε στη συλλογή σας.



Γραφικά	7.8
Ήχος	6.9
Ευκολία Χειρισμού	6.1
Γενικά	6.6



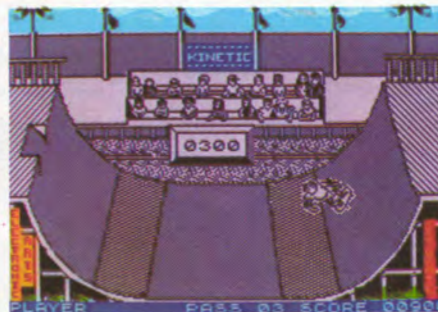


SANXION - THE REMIX

Πρόκειται για την επανέκδοση του γνωστού hit του Commodore στους άλλους υπολογιστές. Δυστυχώς το παιχνίδι δεν πιάνει τα standards του C64, κυρίως λόγω του πολύ κακού ελέγχου σύγκρουσης των sprites. Θα έπρεπε να προσέξουν λίγο περισσότερο.

Γραφικά	6.9
Ήχος	7.3
Ευκολία χειρισμού	5.6
Γενικά	5.9





SKATE OF DIE

Πολύ βαριά ποινή μου φαίνεται πως πρέπει να πληρώσετε, αν αποτύχετε. Υπάρχουν πολλά αγωνίσματα, όπως κατάβαση λόφου, φιγούρες και διάφορα άλλα.

Αρκετά καλό, θα είναι για σας κάτι καινούργιο, αν έχετε βαρεθεί το 720°....

Γραφικά	7.9
Ήχος	6.5
Ευκολία Χειρισμού	8.0
Γενικά	7.7



ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ



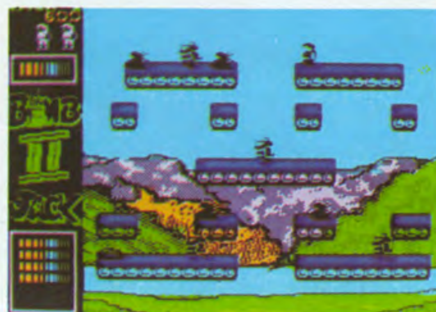
OPERATION HORMUZ

Πρόκειται για το νέο παιχνίδι της Durell, μετά από αρκετό καιρό απραξίας. Ευτυχώς το αποτέλεσμα είναι καλό. Πετάτε με το Harrier σας και πρέπει να χτυπάτε τους εχθρικούς στόχους σας, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να προστατεύετε το αεροπλανοφόρο σας. Πραγματικά αξιόλογο...

Γραφικά	8.5
Ήχος	8.3
Ευκολία Χειρισμού	8.2
Γενικά	8.5

BOMB JACK II

Και άλλο ένα re-release από την Encore. Το Bomb Jack II ποτέ δεν κατόρθωσε να φτάσει τη φήμη του προκατόχου του, παρ' ότι ήταν αρκετά καλό. Αν βαρεθήκατε να μαζεύετε βόμβες, αρχίστε να μαζεύετε νομίσματα...



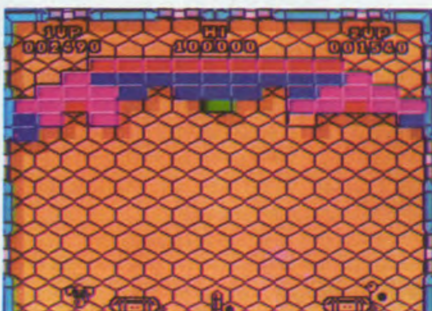
Γραφικά	7.5
Ήχος	7.8
Ευκολία Χειρισμού	8.4
Γενικά	8.2



ZAMZARA

Άλλο ένα shoot'em up, στο οποίο πάτε από αριστερά προς τα δεξιά, σκοτώνοντας κακούς και δοκιμάζοντας την αντοχή των νεύρων σας. Κατά τα άλλα, δεν είναι τίποτε ιδιαίτερο, ούτε στα γραφικά ούτε στον ήχο.

Γραφικά	6.5
Ήχος	7.2
Ευκολία Χειρισμού	6.7
Γενικά	6.8



BATTY

Πρόκειται για το re-release του γνωστού arkanoid clone της Elite. Τίποτε περισσότερο ή λιγότερο από τα γνωστά, εκτός από το ενδιαφέρον two player game. Αν δεν το έχετε (και δεν έχετε βαρεθεί τα arkanoids), καιρός να το αποκτήσετε.

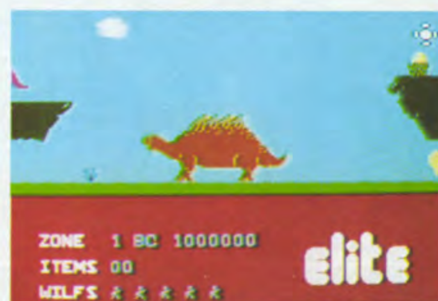
Γραφικά	8.2
Ήχος	7.9
Ευκολία Χειρισμού	7.7
Γενικά	7.8

SUPERTRUX

Κόντρες με αυτοκίνητα και μηχανές έχετε κάνει, έτσι δεν είναι; Καιρός όμως να πάρετε κάποιο βαρύ όχημα. Και όταν λέμε βαρύ όχημα, εννοούμε φορτηγό. Πρωτότυπο, όσον αφορά το όχημα, τίποτε διαφορετικό, όσον αφορά το gameplay. Και δεν είναι καλύτερο από το Wec le Mans.



Γραφικά	8.1
Ήχος	7.1
Ευκολία Χειρισμού	7.3
Γενικά	7.5



KOKOTONI WILF

Από τα βάθη της προϊστορίας των υπολογιστών ξεκινά το re-release αυτό. Από τα πρώτα «περάστε - τις οθόνες - και - μαζέψτε - τα αντικείμενα» παιχνίδια, που τώρα έχει και συλλεκτική - αν όχι μουσειακή - αξία. Πάντως, παίζεται ακόμη...

Γραφικά	5.9
Ήχος	5.6
Ευκολία Χειρισμού	6.4
Γενικά	6.2

Adventure

«Φίλοι adventurers, σ' αυτό το τεύχος θα δούμε αναλυτικά την τελευταία παραγωγή της Sierra στη σειρά των King's Quest. Είναι - κατά τη γνώμη μου φυσικά - η πιο ολοκληρωμένη περιπέτεια του είδους, συνδυάζοντας πολύ καλά γραφικά, πανέμορφα χρώματα, καλό σενάριο και πολύ επιτυχημένη κίνηση χαρακτήρων».

του Αντρέα Τσουρινάκη

Αρκετοί φίλοι ζητούν πιο αναλυτικά στοιχεία για τις εταιρίες οι οποίες κέρδισαν στο διαγωνισμό που παρουσιάσαμε στο τεύχος του Ιουνίου. Έχουμε λοιπόν: Η Level 9, P.O. Box 39, Weston - super - Mare, Avon, BS24 9UR, England, έχει κυκλοφορήσει τα: Colossal adventure, Adventure Quest, Dungeon Adventure, Lords of Time, Red moon, The Price of Magik, Snowball, Return of Eden, The Worm is Paradise, Knight Orc, Gnome Ranger, Lancelot, Ingrid's Back για όλους τούς τύπους των computers, ενώ τα Erik the Viking και Emerald Isle μόνο για όσους λειτουργούν με κασετόφωνο.

Η Magnetic Scrolls, 1 chapel Court, London SE 1 1HH, England, έχει κυκλοφορήσει τα: The Pawn, Guild of Thieves, Jinxter, Corruption και Fish για όλους τους computers που λειτουργούν με δίσκο.

Η Zenobi Software του John Wilson, 26 Spotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, England, έχει κυκλοφορήσει τα: The Secret of Little Hodcome, An everyday tale of a seeker of gold, Bulbo and the Lizard King, Fuddo and Slam, From out of a dark night sky, The Balrog and the cat και το Behind Closed Doors (The sequel!) μόνο για το Spectrum.

The Essential Myth, 54 Church street, Tewkesbury, Glos, GL20 5RZ, England, έχει κυκλοφορήσει το Book of the dead και το Dr Jekyll and Mr Hyde, επίσης μόνο για το Spectrum.

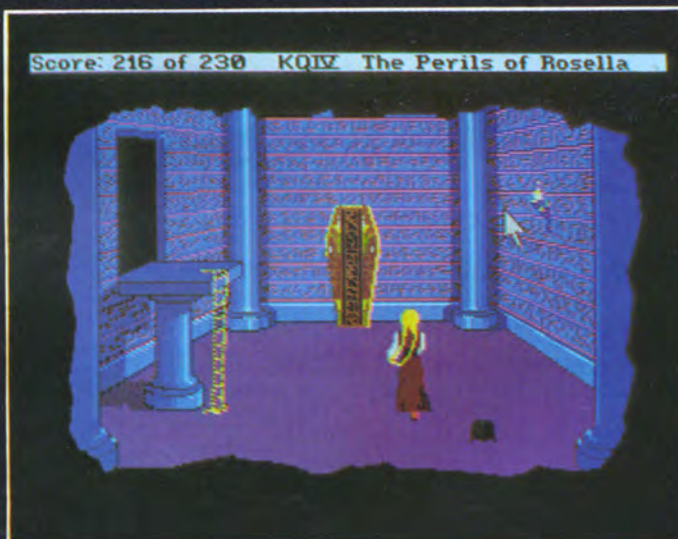
Τελειώνοντας, σημειώστε τη διεύθυνση της Electronic Arts, για όσους ενδιαφέρονται να παραγγείλουν τα hint book για τη σειρά των Bard's Tale. Αυτή είναι: Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Near Slough, Berkshire, SL3 8YN, England.

Πριν προχωρήσουμε, μερικά νέα ακόμη. Το καινούργιο adventure της Level 9 ονομάζεται τελικά Scapeghost όχι Spook όπως είχαμε γράψει παλιότερα. Κυκλοφορεί αυτές τις μέρες και αναμένεται να κάνει πάταγο, λόγω του θεότρελου και πρωτότυπου σεναρίου του. Επίσης, ήρθε στη χώρα μας το Space Quest III. Είναι πολύ - πολύ εντυπωσιακό και σίγουρα μαζί με το King's Quest IV είναι τα δύο καλύτερά της. Διαθέτει πάρα πολύ ρεαλιστικές οθόνες πτήσης διαστημικού σκάφους και μερικές εκπληκτικές τρισδιάστατες οθόνες πλανητών. Γι' αυτό όμως θα μιλήσουμε αναλυτικότερα σε επόμενο τεύχος.

Σενάριο

Όταν πρωτοπαρουσιάστηκε το King's Quest I, είχε σημειώσει μεγάλη επιτυχία. Μιλάμε φυσικά για την Αμερική, την κατ' εξοχήν χώρα των συμβατών και με τη μεγαλύτερη αγορά στον κόσμο. Γιατί, άλλο - φυσικά - να μιλάμε για την αγορά της χώρας μας και άλλο για την αγορά της Αμερικής, που αριθμεί δεκάδες εκατομμύρια αγοραστών. Το σενάριο ήταν σχετικά απλό: Ο ήρωας, ο Graham, έπρεπε να βρει τρία μαγικά αντικείμενα και στο τέλος γινόταν βασιλιάς της περιοχής. Ακολούθησε το King's Quest II, όπου ο Sir Graham, βασιλιάς πια, βγήκε σε αναζήτηση μιας πανέμορφης γυναίκας, την οποία είχε δει μέσα από το μαγικό καθρέφτη - βασικό στοιχείο των σεναρίων όλης της σειράς. Στο τέλος την παντρεύεται και ζουν ευτυχισμένοι. Στο King's Quest III παίρνεις το ρόλο του χαμένου τους παιδιού, το οποίο αφού νικήσει το μάγο που τον έχει απαγάγει, πρέπει να ελευθερώσει και τη δίδυμη αδελφή του, την πανέμορφη πριγκήπισσα Rosella, που την κρα-





"KING'S QUEST IV"

The Perils of Rosella ή η καλύτερη ως τώρα παραγωγή της Sierra.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Sierra on line.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: IBM συμβατοί, ST disk. Η έκδοση της Amiga κυκλοφορεί αυτό το καλοκαίρι.

ΤΥΠΟΣ: animated 3-D graphic adventure.

τά αιχμάλωτη ένας τρομερός δράκος, ο οποίος έχει ερημώσει όλη τη χώρα. Στο τέλος ξανασμίγει όλη η οικογένεια και η χαρά απλώνεται σ' όλη τη χώρα. Εδώ είναι που ξεκινά το σενάριο του King's Quest IV. Ο βασιλιάς Graham, γέρος πια, αποφασίζει ότι είναι καιρός για να παραδώσει το καπέλο του adventurer, που κέρδισε από την πρώτη περιπέτεια, σε νεότερο αίμα. Έτσι το πετά προς τα παιδιά που και όποιος το πιάσει. Ξαφνικά ο βασιλιάς νιώθει ένα τρομερό πόνο στο στήθος του και πέφτει κάτω, ζητώντας βοήθεια. Το adventurer's hat μένει ξεχασμένο στο πάτωμα, καθώς τον μεταφέρουν στο κρεβάτι. Ο θάνατος πλησιάζει. Και αφού, στο προηγούμενο, το ρόλο του ήρωα τον είχε ο γιός της οικογένειας, τώρα φυσικά είναι η σειρά της κόρης. «Ω πατέρα», φωνάζει, «είσαι νέος ακόμη. Πόσο θα 'θελα να μπορούσα να σε βοηθήσω». «Πραγματικά θέλεις;», ακούγεται μια φωνή. «Ποιός μίλησε;» ρωτά η Rosella». «Κοίτα στο μαγικό καθρέφτη», ακούει από την παράξενη φωνή. Κοιτάει και βλέπει μια οπτασία. «Είμαι ένα ξωτικό, η Genesta. Στη γή μου, στο Tamir, υπάρχει κάπου ένα μοναδικό δέντρο. Χρειάζεται εκατό χρόνια για να κάνει ένα μόνο φρούτο. Αλλά μη νομίσεις ότι είναι ένα απλό φρούτο. Όποιος το φάει γίνεται αμέσως καλά και η υγεία του κρατάει για πάρα πολλά χρόνια. Η γη μου είναι πολύ μακριά, αλλά μπορώ να σε φέρω εδώ με τη μαγική μου δύναμη. Πρέπει όμως πρώτα να με βοηθήσεις. Και πρέπει να αποφασίσεις αμέσως, γιατί η δύναμή μου συνέχεια όλο και χάνεται». Η εικόνα στον καθρέφτη αρχίζει να χάνεται. «Αν θέλεις να σώσεις τον πατέρα σου, πες ναι τώρα αμέσως».

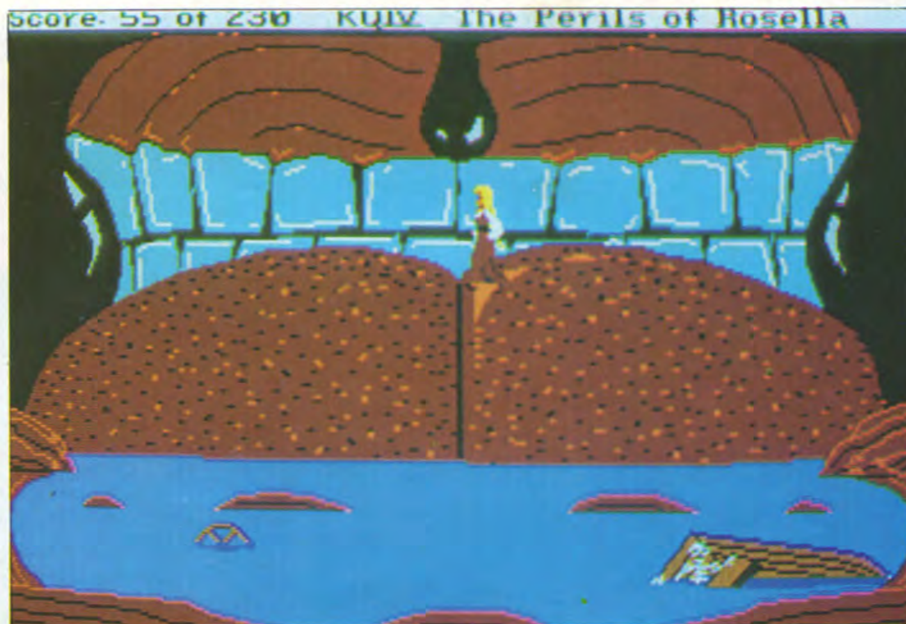
«Ναι», φωναξε: η Rosella και ξαφνικά βρίσκεται σε μία άγνωστη γη. Το ξωτικό, η Genesta, παρουσιάζεται μπροστά της. «Καλώς όρισες», της λέει. «Πρέπει να με βοηθήσεις. Χάνω συνεχώς τις δυνάμεις μου. Χθες, καθώς σουλατσάριζα στο δάσος, το διαβολικό ξωτικό, η Lolotte, με κατέλαβε εξαπίνης και μου έκλεψε το μαγικό μου φυλαχτό. Το πήρε από το λαιμό μου και έφυγε μακριά. Χωρίς αυτό δεν μπορώ να ζήσω. Στην πραγματικότητα έχω 24 ώρες ζωής ακόμη. Η Lolotte είναι πολύ διαβολική και θα χρησιμοποιήσει το φυλαχτό για να φέρει δυστυχία στη γη του Tamir. Βρες το μαγικό φρούτο για τον πατέρα σου και φέρε μου πίσω το φυλαχτό μου, γιατί χωρίς αυτό δεν μπορώ να σε ξαναστείλω πίσω. Θα σε ντύσω σαν μια απλή κοπέλα, για να μη τραβάς την προσοχή. Ξέρω ότι μπορείς να τα καταφέρεις». Εδώ ακριβώς είναι που ξεκινά η περιπέτεια. Αλλά μη σας φαίνεται και τόσο απλή.

Γραφικά - Εντολές - Λεξιλόγιο-Ήχος

Είχαμε αναφερθεί και στο τεύχος του Απριλίου (παρουσιάζοντας το Larry II) στις αλλαγές που έφερε η Sierra στις περιπέτειές της. Είχαμε τονίσει, από τότε, ότι η κυριότερη καινοτομία της είναι η τεράστια αλλαγή που έφερε στα γραφικά της. Ε λοιπόν, εδώ έχουμε το καλύτερο δείγμα της δουλειάς της. Τα γραφικά του King's Quest IV είναι εκπληκτικά. Φυσικά, για να τα απολαύσετε, χρειάζεται έγχρωμη οθόνη. Όχι ότι το πρόγραμμα δεν τρέχει σε μονόχρωμη, αλλά αν δεν βλέπεις τα απίθανα χρώματα που έχει βάλει στις περισσότερες οθόνες, πραγματικά χάνεις τουλάχιστον τη μισή από την ομορφιά του. Μερικές οθόνες, όπως αυτές του παλατιού του ξωτικού Genesta, είναι εκπληκτικές. Ειλικρινά δεν μπορώ να σκεφτώ τι καλύτερο μπορούσε να γίνει. Η ομορφιά του όμως δεν σταματά εδώ. Έχοντας δει όλες τις περιπέτειές της με την καινούργια της τεχνική (King's Quest IV, Larry II, Police Quest II, Space Quest III), πιστεύω ότι έχει τους καλύτερα και πιο προσεγμένα σχεδιασμένους χαρακτήρες. Και δεν σταματά εδώ. Έχει επίσης και την καλύτερη κίνηση του κεντρικού ήρωα της ιστορίας. Εδώ πια κυριολεκτούμε. Ο ήρωας του P.Q.II περπατά λες και πάσχει από κάτι, ο ήρωας στο Larry II δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, ενώ ο αντίστοιχος του S.Q.III είναι πολύ μικροκαμωμένος σε σχέση με τα υπόλοιπα γραφικά. Δεν έχετε παρά να δείτε τη Rosella να σκύβει για να πάρει κάτι ή για να δει κάτω από τη γέφυρα, να καθορίζει το σπίτι των νάνων, να ιππεύει το μονόκερο, ή, τέλος, να ανεβαίνει τη σκάλα που οδηγεί στην καταπακτή, στον 5ο γρίφο του σπιτιού. Είναι εντυπωσιακότατη. Προσεγμένη στην κάθε της λεπτομέρεια, ακόμη και στο ότι όταν ανεβαίνει και σηκώνει το πόδι της, φαίνεται λίγο από το μεσοφώρι της. Αυτά ακριβώς τα στοιχεία στα γραφικά, στους χαρακτήρες και στην κίνησή τους είναι που κάνουν αυτή την παραγωγή να ξεχωρίζει απ' όλες τις άλλες της Sierra. Για το μενού που υπάρχει στο πάνω μέρος της οθόνης δεν έχουμε να πούμε και πολλά, εκτός του ότι περιέχει τις εντολές SAVE, RESTORE, RESTART, PAUSE, INVENTORY, RETYPE και, επίσης,







εντολές που ρυθμίζουν την ταχύτητα της κίνησης της Rosella, εντολή που ρυθμίζει την ένταση του ήχου και, ακόμη, πληροφορίες για τους συντελεστές της κατασκευής της περιπέτειας. Το λεξιλόγιο είναι ένα από τα αδύνατα σημεία των adventures της Sierra. Και αυτό γίνεται πιο έντονο από τις τελείως ασαφείς απαντήσεις που δίνει: π.χ. στο σπίτι στο νεκροταφείο υπάρχει, σ' ένα δωμάτιο, μια καταπακτή στην οροφή. Προφανώς χρειάζεσαι μια σκάλα για να ανέβεις. Στην κουζίνα βλέπεις μία και όταν πας να την πάρεις σου απαντά: δεν μπορείς ακόμη. Και συνεχίζεις να παιδεύεσαι άδικα ενώ η σκάλα θα εμφανιστεί μόνη της την κατάλληλη στιγμή. Ή στο σπίτι των νάνων, αν τυπώσεις GET LAMP, η απάντηση είναι ότι δεν είναι δική σου, ενώ δεν υπάρχει λάμπα!! Παρ' όλα αυτά, ας δούμε μερικές λέξεις τις οποίες καταλαβαίνει: EXAMINE, LOOK, GET, PUT, CLEAN, GIVE, LAY, THROW, KISS, CLIMB, OPEN, CLOSE, LIGHT, EXTIN GUISE, TICKLE, BLOW, WISTLE, RIDE, PULL, TURN, FLIP, BAIT, CAST, FISH, READ, JUMP, PLAY, BRIDLE, USE, DIG κ.ά.

Τελειώνοντας αυτό το τμήμα, θα ήταν σημαντική παράλειψη αν δεν αναφερόμαστε στην εκπληκτική μουσική επένδυση της περιπέτειας. Μπορείτε να απολαύσετε 8 διαφορετικά μουσικά κομμάτια. Τρία παίζει ο κιθαρωδός, ένα ο Παν και τέσσερα εσείς. Ένα με την κιθάρα, ένα με τη φλογέρα και δύο με το πιανόργανο. Και φυσικά τα εκπληκτικά ηχητικά ακούσματα δεν σταματούν εδώ. Αρκετοί - τελείως διαφορετικοί - ήχοι συνοδεύουν την κάθε κίνησή σας. Είναι μια πραγματική απόλαυση. Γραφικά, χρώματα, κίνηση και ήχος δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, που μάλλον δύσκολα θα ξεπεραστεί. Πάντως, κανένα άλλο adventure της Sierra δεν πλησιάζει το King's Quest IV σ' αυτό το σημείο. Είναι όντως κάτι το μοναδικό.

Ατμόσφαιρα - Δράση - Γρίφοι

Η ατμόσφαιρά του είναι αρκετά καλή. Και εδώ η Sierra έχει βάλει αρκετά εμβόλιμα κομμάτια, όπου η περιπέτεια προχωράει μόνη της δίνοντας μια πραγματικά άλλη αίσθηση. Τα κείμενα είναι αρκετά καλά και δένουν την περιπέτεια. Έχει δε αρκετές πρωτοτυπίες. Για να πειστείτε, πηγαίνετε στο νεκροταφείο και σε κάθε τάφο τυπώστε READ EPITAPH. Θα διαβάσετε μερικές σπάνιες πραγματικά επιγραφές, που προσφέρουν μία άλλη ποιότητα στο adventure. Οι διάλογοί του επίσης είναι αρκετά καλοί. Ας δούμε ένα παράδειγμα: Όταν σας πρωτοπιάνουν και σας πηγαίνουν στη Lolotte, παρακολουθεί τον εξής διάλογο: «Είσαι ένα ανόητο κορίτσι που ήρθε ως εδώ από λάθος ή είσαι μια κατάσκοπος, σταλμένη από τον εχθρό μου την Genesta;» ρωτά η Lolotte. Ορκίζεσαι στη Lolotte ότι δεν είσαι τίποτ' άλλο, παρά μια φτωχή χωριατοπούλα, που έχασε το δρόμο της. Δεν φαίνεται να σε πιστεύει, αφού το στόμα της αρχίζει να γρυλλίζει και τα μάτια της να μικραίνουν σαν χαραμάδες. Για πρώτη φορά νιώθεις πραγματικό φόβο και αρχίζεις να τρέμεις. «Δεν φαίνεσαι τόσο ανόητη για να έχεις χαθεί και να βρέθηκες εδώ. Πιστεύω ότι είσαι κατάσκοπος. Πάρτε την στο κελί». Η σκηνή που καθαρίζεις το σπίτι των νάνων είναι φανταστική· μια μικρή απόλαυση. Επίσης η σκηνή που παρακολουθείς τον τρομερό Ogre, μέσα από την κλειδαρότρυπα της αποθήκης του σπιτιού, είναι πολύ ωραία. Συνοψίζοντας, η ατμόσφαιρα της περιπέτειας κινείται σε υψηλά επίπεδα, όσον αφορά το ρεαλισμό και την περιεκτικότητά της.

Η δράση της περιπέτειας είναι άλλο ένα σημαντικό στοιχείο. Η σειρά των King's Quest παρουσιάζει την ιδιαιτερότητα, ως προς τις άλλες της περιπέτειες, ότι ο χώρος δράσης, οι τοποθεσίες της περιπέτειας είναι σχεδόν εξ ολοκλήρου ανοικτές στον παίκτη. Σ' αντίθεση δηλ. με τα S.Q., P.Q. ή τα Larry, όπου η δράση είναι σχεδόν ένας μονόδρομος, εδώ μπορείς να επισκεφθείς - από την αρχή σχεδόν - όλες τις τοποθεσίες. Αυτό το χαρακτηριστικό κάνει την περιπέτεια πολύ φιλική και της προσθέτει αρκετή ευκολία στο παίξιμο. Στη δράση της περιπέτειας περιλαμβάνονται πάρα πολλοί χαρακτήρες, που η random πολλές φορές εμφάνισή τους προσθέτει αρκετό ενδιαφέρον. Έτσι έχουμε τον ψαρά και τη γυναίκα του, τον κιθαρωδό, τον Πάνα, το φοβερό Ogre, τις τρεις μάγισσες, το τρομερό troll, τους επτά νάνους, το μεταμορφωμένο σε βάτραχο πρίγκιπα, την



"KING'S QUEST IV"

Genesta και τα ξωτικά της, τη Lolotte και το γιό της, τους φτερωτούς υπηρέτες της. Και δεν σταματάει εδώ, αλλά περιλαμβάνει και zombies, φαντάσματα (!!), φάλαινες, καρχαρίες, πελαργούς, δηλητηριώδη φίδια, ανθρωποφάγα δέντρα και άλλα πολλά, τα οποία πρέπει να τα

ΓΡΑΦΙΚΑ:	**10**
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	**10**
ΔΡΑΣΗ:	**8**
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	**7**
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	**9**
ΗΧΟΣ:	**10**

αντιμετωπίσεις με κάποιο τρόπο που θα βρεις.

Οι γρίφοι του δεν είναι είναι ιδιαίτερα δύσκολοι και είναι από τα θετικά της περιπέτειας το ότι ακολουθούν μια αρκετά λογική σειρά. Φτάνει να επισκεφθείτε από την αρχή το κάστρο της Lolotte, ώστε να ξέρετε τι ακριβώς έχετε να κάνετε. Θα σταθούμε ιδιαίτερα σε δύο γρίφους, όχι γιατί τους θεωρούμε δύσκολους, αλλά επειδή αναδεικνύουν ένα αρνητικό στοιχείο που υπάρχει σ' όλες τις περιπέτειες της Sierra: Το γεγονός δηλαδή ότι βάζει οθόνες με καθαρά arcade δράση και οι οποίες δυσκολεύουν - χωρίς κανένα λόγο - τις περιπέτειές της.

Π.χ. όταν σας καταπιεί η φάλαινα, έχοντας το ψάρι και το φτερό μαζί σας, πρέπει να κατορθώσετε να σταθείτε όρθιοι, στο σημείο που δείχνει η αντίστοιχη φωτογραφία. Πράγμα τόσο δύσκολο, που καταντάει εκνευριστικό. Όσοι έχετε συμβατούς, κάντε το εξής: Από τη μέση της γλώσσας, προχωρήστε προς τα δεξιά, όπως βλέπετε, στην επιφάνεια του νερού, περίπου ως τα 4/5 της απόστασης. Εκεί πατήστε το πλήκτρο 7, που κινεί τον ήρωα πάνω και αριστερά, και θα τα καταφέρετε. Όσοι έχετε Atari πηγαίνετε προς τα αριστερά, προς το τέλος, και αρχίστε ένα συνεχές ζικ - ζακ, προς τα πάνω και δεξιά, μέχρι να σταθείτε όρθιοι. Σώζετε συχνά και θα τα καταφέρετε. Τέλος, στις σπηλιές πίσω από τον καταρράκτη, εμφανίζεται random ένα troll που σας σκοτώνει. Ο μόνος τρόπος για να περάσετε ασφαλείς είναι να σώζετε κάθε φορά που μπαίνετε σε μια σπηλιά η οποία είναι ελεύθερη. Σώζοντας και φορτώνοντας θα κατορθώσετε να περάσετε. Αλλά προσοχή στο γκρεμό. Εκεί PUT BOARD και μετά οριζόντια και δεξιά.

Ολοκληρώνοντας, θεωρώ το King's Quest IV σαν την καλύτερη παραγωγή της Sierra. Αν εξαιρέσεις τους δύο παραπάνω arcade γρίφους, όλα τα άλλα στοιχεία της είναι φανταστικά. Με τέσσερις λέξεις: Αγοράστε το' είναι μοναδικό!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πριν ξεκινήσουμε, να ξεκαθαρίσουμε ότι η παρουσίαση έχει γίνει στην έκδοση για τον Atari ST. Όσοι έχουν συμβατούς, ίσως χρειάζεται να προσθέτουν στις φράσεις και το 'THE'.

Γενικές παρατηρήσεις: Μην πλησιάσετε το σπίτι του Ogre και την τοποθεσία νότια απ' αυτό, παρά μόνο όταν η Lolotte σας αναθέσει τη δεύτερή σας αποστολή. Μην περάσετε τα ανθρωποφάγα δέντρα παρά μόνο αφού έχετε το AXE και η Lolotte σας αναθέσει την τρίτη σας αποστολή. Τέλος, πριν αρχίσετε να κολυμπάτε από την αποβάθρα αριστερά, στο νησί της Genesta, σώστε τη θέση σας. Αν σας επιτεθεί καρχαρίας ή σας καταπιεί η φάλαινα, ξαναφορτώστε τη θέση σας και δοκιμάστε πάλι.

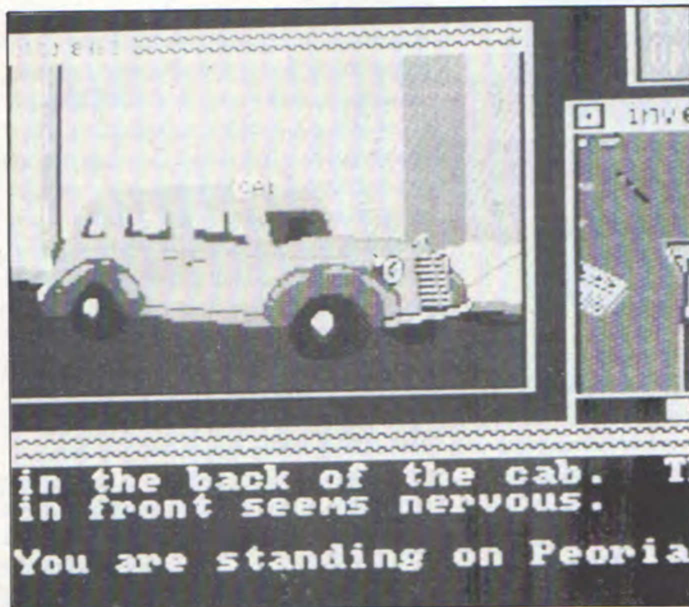
Ξεκινάτε στην παραλία, εκεί όπου ένα ποτάμι πέφτει στη θάλασσα. Πηγαίνετε συνέχεια δεξιά (6 φορές), μέχρι να σας πιάσουν και να σας πάνε στη Lolotte. Αυτή θα σας αναθέσει την πρώτη σας αποστολή που είναι να της πάτε το μονόκερο (Unicorn). Στο δρόμο, όπου συναντήσετε στο έδαφος ένα σκουλήκι, τυπώστε GET WORM (+2). Αν δεν το δείτε τώρα, θα το βρείτε αργότερα στην επιστροφή. Αφού σας ξαναφέρουν κάτω στη γη οι φτερωτοί βοηθοί της, πηγαίνετε δύο οθόνες αριστερά και μετά μία βόρεια. Βλέπετε ένα σπιτάκι. **OPEN DOOR** και μπείτε μέσα. Το σπίτι είναι των επτά νάνων και υπάρχει παντού ακαταστασία. Έτσι **CLEAN HOUSE (+5).** Όταν φύγουν οι νάνοι, ξανά **CLEAN ROOM, EXAMINE TABLE, GET POUCH (+2).** Τώρα πηγαίνετε στο ορυχείο τους, μπείτε μέσα, κατεβείτε κάτω και πηγαίνετε δεξιά. Τυπώστε **LOOK** και επειδή είστε μία ευγενική κοπέλα **GIVE POUCH (+3).** Για την τιμιότητά σας, σας δίνουν πίσω το pouch μαζί με μία λάμπα. Βγείτε έξω και πηγαίνετε αριστερά και μετά βόρεια. Εδώ βλέπετε μία γέφυρα: έτσι, **LOOK UNDER BRIDGE, GET BALL (+2).** Πηγαίνετε μια οθόνη βόρεια και **LOOK, LOOK FROG.** Μπείτε στο νερό και ο βάτραχος εξαφανίζεται. Ξαναβγείτε και μόλις εμφανιστεί πάλι **THROW BALL (TO LAKE).** Πηγαίνετε γρήγορα και **GET FROG, KISS FROG (+3).** Στην πραγματικότητα είναι ένας πρίγκιπας, ο οποίος σας δίνει την crown που φορά (+2).

Από 'δώ πηγαίνετε δύο οθόνες βόρεια και είστε σε μία πισίνα. Κρυφτείτε πίσω από κάτι, για να μη φαίνεστε. Περιμένετε μέχρι να δείτε το θεό του έρωτα να κατεβαίνει στην πισίνα και να αφήνει τα βέλη του. (Αν αυτό δεν συμβεί, βγείτε από την οθόνη και ξαναμπείτε μέχρι να τον δείτε). Μόλις τα αφήσει, τρέξτε και **GET BOW (+2).** Τώρα, όποτε συναντήσετε το μονόκερο (εμφανίζεται σε 4 διαφορετικές οθόνες), **SHOOT ARROW (+4).** Ηρεμεί - βέλη του έρωτα είναι αυτά - ή γίνεται φίλος σας. Τώρα πηγαίνετε στο σπίτι που είναι στο νεκροταφείο - από το σπίτι των νάνων, δεξιά και βόρεια - και **OPEN DOOR.** Μπείτε μέσα και πηγαίνετε αριστερά. Στη βιβλιοθήκη **EXAMINE SHELVES, GET BOOK (+2). READ BOOK.**

Εδώ επίσης **EXAMINE PORTRAIT**, κοιτάζει αριστερά. Πηγαίνετε στον αριστερό τοίχο και **EXAMINE LEFT WALL, TURN (ή PULL ή PRESS) LATCH (+4).** Ανοίγει ένα κρυφό δωμάτιο. Μπείτε μέσα και **GET SHOVEL (+2).** Πάνω στις σκάλες είναι ένα πιανόργανο, αλλά αφήστε το για αργότερα. Τώρα πηγαίνετε να βρείτε τον κιθαρωδό (συνήθως νότια από το σπίτι του ψαρά) και **GIVE BOOK (+3).** Σ' αντάλλαγμα σας δίνει την κιθάρα του. Τώρα βρείτε τον Πάνα (ναι το δικό μας τραγοπόδαρο θεό, που εμφανίζεται random στην περιοχή ανάμεσα στο σπίτι του ψαρά και πάνω από τη λίμνη με το βάτραχο) και **PLAY LUTE.** Μόλις σας πλησιάσει **GIVE LUTE (+3)** και σας δίνει τη φλογέρα του. Τώρα πηγαίνετε στην αποβάθρα που είναι ο ψαράς και ακολουθήστε τον σπίτι του. Εκεί **TALK MAN** και **GIVE POUCH (+3).** Από ευχαρίστηση σας δίνει το καλάμι του. Πηγαίνετε στην αποβάθρα και έχοντας το σκουλήκι **BAIT POLE (+1), CAST POLE (ή FISH)** μέχρι να πιάσετε ένα ψάρι (+3). Τώρα σώστε τη θέση σας, όπως είπαμε στην αρχή και κολυμπήστε αριστερά, μέχρι να φτάσετε στο νησί της Genesta. Σε κάποια από τις παραλίες του νησιού, το παγώνι θα αφήσει ένα φτερό, **GET FEATHER (+2).** Ξαναγυρίστε πίσω στην παραλία που φτάσατε κολυμπώντας και σώστε τη θέση σας. Τώρα κολυμπήστε δεξιά προς την αποβάθρα, μέχρι να σας καταπιεί μια φάλαινα. Επειδή αυτό είναι random, προσπαθήστε μέχρι να συμβεί, ξαναφορτώνοντας, είτε από το νησί είτε, εν ανάγκη, πιο πριν από την αποβάθρα. Όταν σας καταπιεί, πηγαίνετε και **GET BOTTLE.** Τώρα σώστε ξανά. Πρέπει να κατορθώσετε να ανεβείτε και να σταθείτε όρθιοι στη γλώσσα της. Είναι αρκετά δύσκολο, αλλά όταν το κατορθώσετε, τυπώστε **TICKLE (+5)**, με το φτερό. Η φάλαινά σας πετά κοντά σ' ένα νησί. Κολυμπήστε σ' αυτό και ξανασώστε, γιατί αν αργήσετε πεθαίνετε από τη ζέστη και τον ήλιο. Στον πελεκάνο **THROW FISH (+4)** και **GET WHISTLE (+2).** Μπείτε στη σπασμένη βάρκα δεξιά και **LOOK GROUND.** Βρίσκετε ένα χρυσό χαλινάρι (+3). Γρήγορα **BLOW WHISTLE** (ή **WHISTLE** σκέτο) **(+2)** και έρχεται ένα δελφίνι. Πηγαίνετε κοντά του και **RIDE DOLPHING (+2).** Σας βγάζει στην ακτή. Εδώ **EXAMINE BOTTLE, GET NOTE, READ NOTE.** Κάνετε συνέχεια **READ NOTE** και θα βρείτε σημειώσεις για όλα τα adventures της Sierra. Τώρα πηγαίνετε να βρείτε το μονόκερο εκεί που τον αφήσατε. **BRIDLE UNICORN** (ή **PUT BRIDLE ON UNICORN**) **(+3).** Τώρα **RIDE UNICORN** και πηγαίνετε τον στο κάστρο της Lolotte **(+7)**. Το σκορ σας θα είναι 76/230 και η Lolotte θα σας αναθέσει τη δεύτερη αποστολή σας. Τώρα όμως πηγαίνετε στον καταρράκτη. Εδώ **WEAR CROWN (+5)**, γίνεστε βάτραχος και μπαίνεται μέσα στον καταρράκτη. Η συνέχεια επί της οθόνης... ■

ADVENTURE S.O.S.

ΤΟΥ ΑΝΔΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ



Ξεκινώντας, να ευχαριστήσουμε ορισμένους φίλους της στήλης μας. Κατ' αρχήν το **Φράγκο Ιωάννη** για τη λύση του *KING'S QUEST IV* που μας έστειλε και για την εκπληκτική - πράγματι - δουλειά που έχει κάνει. Τον **Κώστα Τσαπάκη** για τις λύσεις του *ZAC MACKRAKEN* και του *FAERY TALE*. Το **Γιώργο Οικονόμου** για τη βοήθειά του να αποκτήσουμε το πλήρες σκορ στα *LARRY I* και *SPACE QUEST II*. Το **Γιώργο Χρίστου** για τη βοήθεια του στο *POLICE QUEST II*. Τέλος, τον **Γκέρτσο Σωκράτη** για τη βοήθειά του για πλήρες σκορ στο *KING'S QUEST III*. Σημειώστε δε ένα σημαντικό tip που σας στέλνει. Στο King Quest IV, η λέξη **"bobalu"** αντικαθιστά όλα τα passwords που ζητά στην αρχή - αρχή το πρόγραμμα.

Πριν προχωρήσουμε, μια επισήμανση. Όσοι έχουν συμβατούς, στα adventures της Sierra να προσθέτουν το "THE" στις φράσεις. Έτσι, στο *Larry II*, στη λύση που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος, οι σωστές εντολές για τους συμβατούς είναι **PUT THE SOAP IN THE BIKINI TOP** ή, στο τέλος, **PUT THE BAG IN THE REJUVENATOR**, κ.λπ. Πιο μπροστά το σωστό είναι **LIGHT REJUVENATOR** και όχι **LIGHT BAG**. Επίσης, στην πισίνα η σωστή εντολή είναι DIVE και όχι DRIVE όπως τυπώθηκε. Τέλος στους χίπις: **GIVE THE FLOWER** και στις μέλισσες **CRAWL UNDER BUSH.**

Ας έρθουμε τώρα στις απαντήσεις:

Ο **Βαγγέλης Ισαηλίδης** ρωτά για το περιβόητο ***"Hobbit"***, πώς δραπετεύει από το dungeon των goblins. Περίμενε να έρθει Thorin και: **SAY TO THORIN "OPEN THE WINDOW" SAY TO THORIN "CARRY ME", SAY TO THORIN "WEST"**. Από 'δώ **SE, E, UP, S, SE, GET RING, WEAR RING, N, D, N.** Εδώ περίμενε (WAIT) μέχρι να δεις να ανοίγει το crack. Το δαχτυλίδι σε κάνει αόρατο, αλλά κάθε 3 κινήσεις ξαναφόρα το, γιατί φεύγει απ' το δάχτυλό σου. Αν στη διαδρομή σε πιάσουν, ξαναπροσπάθησε. Ρωτά επίσης πώς μπορεί να περάσει τον καταρράκτη. Υπάρχει μόνο η διαδρομή της επιστροφής: **WEST, WAIT, WAIT, WEST, WAIT, WAIT, WEST.** Τέλος, ρωτά πώς βγαίνει από τη μαγική πόρτα στη φυλακή των Elf. Δεν βγαίνεις. Απ' αυτή την πόρτα μόνο μπαίνεις, περνώντας τις αράχνες.

Ο **Μάριος Βούρτσης** ρωτάγια το *"Emerald Isle"*, πώς να το ξεκινήσει. Έχουμε λοιπόν: **Untie parachute, up, get parachute, down, S, S, S, get silver coin (for season ticket), E, E, N, get robe, wear robe, get glue pot, S, E, U, examine clock, get manual, read manual, DOWN, W, S, S, E, (you see the letter "W"), W, S, E, give parachute,** (παίρνεις ένα bronze coin), **W, W, S, get copper coin, N, U, W** (παίρνεις ένα gold coin), **E, D, W, W, D, D, E, insert silver coin, W, wait, in** (στο τρένο), **N, W, THROW GLUE POT WEST...**

Ο **Σπυρίδης Θωμάς** ρωτά για το *"Shadowgate"*, πώς περνά το δωμάτιο με το βασιλιά: **OPERATE SCEPTRE TO KING, OPERATE RIGHT PANEL, PUT RING IN HOLE.** Πού βρίσκεις το ring: Έχοντας φορέσει τα gauntlet απ' το πηγάδι του κύκλωπα, στο δωμάτιο με το συντριβάνι, **GET FLUTE, OPERATE FLUTE, GET RING FROM THE TREE.** Στο δωμάτιο, τέλος, πίσω από τη βιβλιοθήκη **(PUT RED DIAMOND IN HOLE), OPERATE SCROLL ON GLOBE,** αυτόν που μιλάει για το γύρο του κόσμου. Τώρα **GET KEY, GET BOTTLE.** Αυτό το κλειδί ξεκλειδώνει μία από τις τρεις πόρτες του χωλ.

Ο ίδιος ρωτά για το *"Corruption"*, πώς μπαίνει στο καζίνο: **SHOW CHIPS TO WAITER** μέσα στο ρεστωράν. Πρώτα όμως πρέπει να έχεις πάει στην αστυνομία και να 'χεις αποδείξει την αθωότητά σου.

Ο **Απόστολος Αγαλίας** ρωτά για το *"Gnome Ranger"* πώς να βάλει τη νύφη να σκάψει στο ουράνιο τόξο. Έχοντας το shovel, μια τοποθεσία west απ' το rainbow: **GIVE SHOVEL TO NYMPH** και **NYMPH, GO EAST AND DIG.** Περίμενε μέχρι να βρει το χρυσό και **EAST. GET GOLD. GIVE GOLD TO LEPRECHAUN.** Τώρα βάλε τα σκυλιά να σου βρούνε τον unicorn. Πρέπει να 'χεις μαζί σου το bridle και φυσικά τη νύφη. Τέλος ρωτά πώς σπάει ο μονόκερος την πόρτα και τι θέλει το llama. Ο μονόκερως σπάει την πίσω πόρτα του σπιτιού και όχι την μπροστινή. Εκεί: **PLAY PIPES** και **UNICORN, BREAK DOOR,** Το llama δεν θέλει τίποτα.

Ο **Θανάσης Χρυσός** ρωτά για το *"Luricing Horror..."* πώς παίρνει τα κλειδιά. Από την αρχή: **EXAMINE HACKER. HACKER, TELL ME ABOUT KEYS. HACKER, GIVE MASTER KEY TO**



Τα γράμματά σας - και μαζί μ' αυτά και οι υποχρεώσεις μας - πληθαίνουν. Μόνο αυτό το μήνα πήραμε 84. Προσπαθούμε να είμαστε συνεπείς, αλλά μην ξεχνάτε να εσωκλείετε γραμματόσημα και την πλήρη διεύθυνσή σας, για να έχετε μια γρήγορη απάντηση. Όσοι μένετε στο λεκανοπέδιο γράφετε και το τηλέφωνό σας. Αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε και τη λύση του SPACE QUEST II.

ME. SOUTH. WEST. OPEN FRIDGE. GET COKE. GET CARTON. OPEN CARTON. OPEN MICROWAVE. PUT CARTON IN MICROWAVE. CLOSE MICROWAVE. PRESS HIGH. SET TIMER TO 10:00. LOOK INSIDE MICROWAVE. EXAMINE CHINESE FOOD, έως ότου το timer reads 6:00. **PRESS STOP. OPEN MICROWAVE. GET CARTON. EAST. NORTH. GIVE CHINESE FOOD TO HACKER. HACKER, GIVE MASTER KEY TO ME. SIT ON CHAIR. TURN ON PC. TYPE 872325412. TYPE UHLERSOTH.**

Ο **Σπύρος T.G.S.**(!) ρωτά για το *"Wishbringer"* πώς βγαίνει τη δεύτερη φορά από τη φυλακή, σε τι χρησιμεύει ο pelican και σε τι το video games. Γενικά είναι καλό να αποφεύγεις το Marching Feet περιμένοντας **(WAIT).** Τη δεύτερη φορά χρειάζεται το chocolate to wish for freedom. Την τρίτη φορά σε πετούν στους καρχαρίες, αλλά θα σε σώσει το seahorse αν το 'χεις ξαναβάλει στο νερό πριν. **Put hat on Pelican** για να πάρεις τη μαγική λέξη. Στο video games: **Put token in slot. Move joystick west. Move joystick west. Move joystick south. Move joystick south. Push button. YES. YES.**

Ο **Σπύρος Ζιωγάνας** ρωτάει για το *"PAWN"* πώς μπορεί να σκοτώσει τον κρόνο αφού το σχετικό tip που είχαμε δημοσιεύσει στο τεύχος του Σεπτέμβρη του '88 έχει πρόβλημα. Λοιπόν από τη στιγμή που συναντάς το διάβολο: **ASK DEVIL ABOUT WRISTBAND, LOOK, GET BOTTLE AND EXAMINE IT, N, N, OPEN POUCH, NW, EXAMINE SHADOWS, POINT AT SHAPES, SHINE WHITE AT SHAPES, N, THROW BOTTLE AT KRONOS, PRESS NOZZLE ON AEROSOUL, EXAMINE KRONOS, LOOK, EXAMINE CLOTHES...**

Στο ίδιο adventure ρωτά ο **Σπύρος Βλαχούλης,** πού βρίσκει τις μπότες. Μέσα στο ICE TOWER: west, examine table, get boots, wear boots. Τα lumps τα παίρνεις και με το trowel. Ρωτά επίσης πώς μπορεί να σώσει την πριγκίπισσα. Μπορείς να τη σώσεις, αλλά θα χάσεις το blue key που χρειάζεται στην περιπέτεια: Αν θέλεις όμως δοκίμασε από μέσα στον πύργο **UP, UNLOCK DOOR WITH BLUE KEY, NORTH, EXAMINE WINDOWS, TIE ROPE TO BED, GET PRINCESS, EAST, DROP ROPE, DOWN, N, DOWN, DOWN, DOWN, SE, S, S, SE, E, E, E.**

Ρωτάει πού βρίσκει το χιονάνθρωπο. Μπροστά από το Ice Tower: **MELT SNOWMAN WITH WHITE.** Τέλος ρωτά τι κάνει στο laboratory: Απλά **GIVE RICE TO ALCHEMISTS, GIVE LEAD TO ALCHEMISTS** και τώρα **NE, GET TOMES, EXAMINE TOMES, CAST SPELL AT TOMES, READ BOOK, GET AEROSOUL AND EXAMINE IT.**

Τέλος, ο **Θάνος Καραγιάννης** ρωτά για το *"Deja Vu"* πώς κερδίζει χρήματα. Στο καζίνο, διάλεξε το δεξιόχειρο slot machine και **OPERATE COIN TO MACHINE** μέχρι να κερδίσεις. Ρωτά επίσης πού θα βρει διευθύνσεις για να συνεχίσει. Στη Mercedes, **OPEN GLOVES COMPARTMENT, GET CAR'S REGISTRATION, GET PHOTO, GET MAP, READ CAR'S REGISTRATION.** Αυτή είναι η πρώτη σου διεύθυνση. Έχοντας την private access card, πήγαινε εκεί και θα βρεις μια φωτογραφία στο τζάκι. Στη φωτογραφία είναι η δεύτερη διεύθυνσή σου. Τέλος, ρωτάει πού βρίσκει το συνδυασμό του χρηματοκιβωτίου.

Στο bungalow **OPERATE GUN TO DOOR.** Μπες μέσα και εδώ θα βρεις ένα χαρτί που γράφει το συνδυασμό.

Αυτά προς το παρόν και μέχρι το Σεπτέμβρη καλές διακοπές. Τελειώνοντας, μια παράκληση, για μια ακόμη φορά: Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις. Γράψετε όσο πιο καθαρά μπορείτε τις ερωτήσεις σας, εσωκλείστε ένα γραμματόσημο και τη διεύθυνσή σας και θα έχετε τις απαντήσεις σας, το συντομότερο δυνατόν.

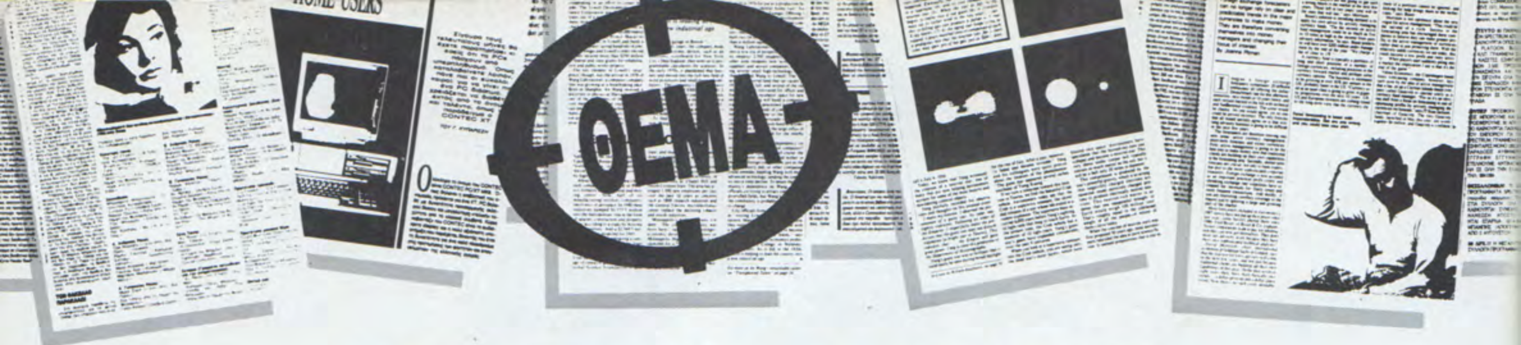
■

Η λύση του...

SPACE QUEST II

Ξεκινώντας, **LOOK WATCH, PRESS C(+1).** Μπες στο airlock **(+1).** Μέσα **GET CLOTHES (+1), OPEN LOCKER, GET PUZZLE (+1), GET SUPPORTER (+1).** Πήγαινε στο shuttle. Μόλις σε πιάσουν **(+5).** Όταν πέσει το σκάφος, **SEARCH BODY, GET CARD (+3).** Στο σκάφος, **PRESS BUTTON (+1).** Βόρεια και κρύψου στους θάμνους, μέχρι να περάσει ο φρούρος **(+5).** Πήγαινε κάτω και δεξιά, **FREE CREATURE (+5).** Δύο οθόνες αριστερά και **GET SPORE (+4).** Βόρεια και **GET BERRIES (+4).**

Ξαναπέρνα το φυτό **(+4)**, δεξιά, πάνω και αριστερά. **MAIL FORM (+2), GET WHISTLE (+2).** Όλο δεξιά και πριν τη λίμνη **RUB BERRIES ON BODY (+3).** Μέσα και μόλις νιώθεις ότι κολυμπάς, στη μεσαία οθόνη **HOLD BREATH (+2).** Κάτω, αριστερά και πάνω στη σπηλιά **(+2). GET GEM (+3), HOLD BREATH (+2)** και ξανά πίσω στη λίμνη. Όλο δεξιά και **CLIMB TREE (+3).** Δεξιά και μόλις πιαστείς, στο κλουβί, **CALL BEAST, CALL BEAST, THROW SPORE TO BEAST (+5), SEARCH BEAST, GET KEYS (+2), UNLOCK DOOR, OPEN DOOR.** Έξω **GET ROPE (+2).** Βόρεια και όλο αριστερά, **CLIMB LOG, TIE ROPE TO LOG (+2), CLIMB DOWN ROPE,** κατέβα κάτω και **SWING (+2).** Πηδάς απέναντι **(+5).** Στη σπηλιά **HOLD GEM (+2).** Μόλις πέσεις **GET GEM (+1),** νότια και **SAY THE WORD (+3).** Κάτω και **PUT GEM IN MOUTH.** Μόλις βγει από τις σπηλιές **(+20).** Δεξιά, πάνω και δεξιά και μόλις πέσεις **(+5).** Δεξιά και **BLOW WHISTLE (+5), GIVE PUZZLE TO BEAST (+10), GET STONE (+2).** Βόρεια και **THROW STONE TO GUARD WITH SUPPORTER (+20),** στο ασανσέρ **INSERT CARD (+5).** Στο shuttle, **PRESS POWER BUTTON, TURN DIAL TO VAC, PUSH ASCENT BUTTON, PULL THROTTLE (+20).** Στο σκάφος του Vohaul πήγαινε δεξιά (ή αριστερά). Στο ασανσέρ **PRESS THREE.** Πήγαινε έξω από την πόρτα, **PRESS BUTTON,** μέσα, **GET PLUNGER (+1).** Ξανά στο ασανσέρ, **PRESS FOUR.** Μπες στις τουαλέτες και **GET PAPER (+1).** Δίπλα, έξω από την πόρτα **PRESS BUTTON,** μέσα, **GET CUTTER (+1).** Ξανά στο ασανσέρ (στο αριστερό, όπως κυττάς), **PRESS, FIVE.** Έξω από την πόρτα, **PRESS BUTTON,** μέσα **GET BASKET (+1), GET OVERALLS, LOOK FLOOR, GET LIGHTER (+1).** Πίσω στο ασανσέρ (απόφυγε πάση θυσία το θηρίο που σε φυλάει) και **PRESS ONE.** Κατέβα κάτω. Οι barriers πέφτουν και μόλις το πάτωμα σε πλησιάσει **ATTACH PLUNGER.** Μόλις κλείσει το πάτωμα **(+10, +10), CLIMB DOWN, PUT PAPER IN BASKET (+1), DROP BASKET (+1), LIGHT PAPER WITH LIGHTER (+10).** Τώρα προχώρα δεξιά και πήγαινε στο Vohaul. Στη γυάλα **USE CUTTER (+5),** πήγαινε στα vents, **ENTER VENT, PRESS BUTTON (+10), ENTER VENT.** Πήγαινε αριστερά και **TURN SWITCH ON, TYPE ENLARGE.** Ξανά πίσω στη γυάλα. **SEARCH BODY (SHSR),** στο monitor, **LOOK SCREEN, SHSR (+10).** Ανέβα τις σκάλες **OPEN BOX, WEAR MASK (+2).** Προχώρα στο διάδρομο και μετά αριστερά. Μόλις δεις το robot, πίσω και στην πόρτα **PRESS BUTTON.** Μέσα περίμενε λίγο, βγες ξανά έξω και αριστερά. Το robot θα 'ναι τώρα πίσω σου. Στα pods, **PRESS BUTTON, ENTER POD (+10).** Μέσα **LOOK, LOOK PANEL, PRESS BUTTON.** Μόλις φύγεις **LOOK, OPEN CHAMBER, ENTER CHAMBER (+10) 250/250.**



SPECTRUM

Hypersave & Hyperload

Ένα από τα πιο πολυσυζητημένα θέματα του Spectrum είναι η συνεργασία του (κυρίως βέβαια η μη συνεργασία του) με τα κασετόφωνα, αν και δεν είναι ο υπολογιστής που πάσχει περισσότερο σ' αυτό το ζήτημα (βλ. λέξη Commodore).

Τέλος πάντων, συνεχώς αναζητούνταν τρόποι να βελτιωθεί η ταχύτητα, χωρίς να μειωθεί η αξιοπιστία (συνήθως διπλασιασμός της ταχύτητας οδηγούσε σε τετραπλασιασμό των λαθών). Τελευταία έχουμε δει μεγάλες βελτιώσεις και έτσι προγράμματα εταιριών φορτώνουν 40K σε 2,5 περίπου λεπτά, αντί για τα συνηθισμένα 5. Στο πνεύμα αυτό κινούνται και οι ρουτίνες που παρουσιάζουμε σήμερα...

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Με το θέμα αυτό έχουμε ασχοληθεί και παλιότερα, παρουσιάζοντας μάλιστα κάποιες σχετικές ρουτίνες. Οι ρουτίνες που παρουσιάζουμε σήμερα έχουν τέσσερα πολύ βασικά πλεονεκτήματα, σε σχέση με τις προηγούμενες:

α) χρησιμοποιούν μεγαλύτερες ταχύτητες και (παρά το γεγονός αυτό)
β) είναι αρκετά πιο αξιόπιστες
γ) καταλαμβάνουν μικρότερο χώρο
δ) είναι πιο εύχρηστες.

Ας αρχίσουμε από το τελευταίο. Ενώ στην παλιά έκδοση θα χρειαζόσαστε ένα basic υποπρόγραμμα για να ορίζετε αρχικές διευθύνσεις, μήκη, κ.τ.λ. των blocks που θέλετε να σώσετε, εδώ το σώσιμο, το φόρτωμα ή το verify γίνεται απλά με την κλήση μιας συνάρτησης (όπως θα έχετε συνηθίσει τελευταία). Έτσι, για τους ανυπόμονους, αυτά που έχετε να κάνετε, για να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη ρουτίνα, είναι:

α) Να πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα του listing 1 και να το τρέξετε. Αν δεν έχετε λάθη, θα σας ζητηθεί να σώσετε τον κώδικα. Αν έχετε λάθη, διορθώστε τα και ξανατρέξτε το πρόγραμμα. Κατόπιν κάντε reset.

β) Στο πρόγραμμα από το οποίο θέλετε να χρησιμοποιήσετε τις ρουτίνες προσθέστε τις γραμμές:

1. DEF FN t (s, l, m) = USR 64000
CLEAR 63999:LOAD "TURBO" CODE 64000, 318. Φυσικά η τελευταία εντολή αρκεί να εκτελείται μια φορά και το CLEAR μπορεί να είναι μικρότερο, αν έχετε και άλλες ρουτίνες κώδικα μηχανής στη μνήμη. Εδώ σημειώνουμε ότι η ρουτίνα ΔΕΝ είναι relocatable, δηλαδή πρέπει να τοποθετηθεί οπωσδήποτε στη διεύθυνση 64000.

γ) Η ρουτίνα καλείται με:
RANDOMISE FN t(s, l, m) όπου s είναι η αρχική διεύθυνση του block που θέλετε να σώσετε (ή να φορτώσετε ή να επαληθεύσετε) και l είναι το μήκος του. Το m είναι μια παράμετρος, που μπορεί να παίρνει τιμές 0, 1 και 2 και - ανάλογα με την τιμή - η ρουτίνα αποφασίζει τι πρέπει να κάνει. Έτσι:

i) για m=0 η ρουτίνα θα σώσει το block.
ii) για m=1 η ρουτίνα θα φορτώσει το block.
iii) για m=2 η ρουτίνα θα κάνει verify.

Για οποιαδήποτε άλλη τιμή του m, η ρουτίνα θα δώσει το μήνυμα λάθους: "Q Parameter error". Αν κατά τη διάρκεια των load η verify γίνει λάθος, τότε θα πάρετε το γνωστό και αποκρουστικό μήνυμα. "R Tape loading error". Αν δεν θέλετε να συμβαίνει αυτό, δώστε (πριν καλέσετε την ρουτίνα) POKE 64037,201. Για να επαναφέρετε τη ρουτίνα στην αρχική κατάσταση, δώστε POKE 64037,216.

Όπως θα παρατηρήσατε ως τώρα, η ρουτίνα σώζει τα blocks σε μορφή headerless files. Αυτό είναι πλήρως αποδεκτό, αν η σειρά των blocks στην κασέτα εξασφαλίζει ότι θα φορτωθούν με τη σωστή σειρά, δηλαδή αν το block που είναι σωσμένο πρώτο θα φορτώνεται πάντα πρώτο, κ.ό.κ. Στην περίπτωση όμως μη πλήρως προκαθορισμένης σειράς, χρειαζόμαστε κάποιο μηχανισμό ελέγχου. Αυτόν το μηχανισμό παρέχει το basic πρόγραμμα του listing 2, που ουσιαστικά μιμείται το μηχανισμό του λειτουργικού του Spectrum, που εφοδιάζει τα blocks με headers.

Με GOSUB 9994 (έχοντας προηγουμένως ορίσει τις μεταβλητές H$, START, LENGTH), σώζετε ένα block αρχικής διεύθυνσης START και μήκους LENGTH, εφοδιασμένο με ένα header που θα περιέχει το όνομα H$, ή τους 10 πρώτους χαρακτήρες του, αν έχει και περισσότερους. ΜΕ GOSUB 9995 (έχοντας προηγουμένως ορίσει τη μεταβλητή H$), διαβάζετε από την κασέτα ένα block που έχει header με το όνομα H$, ή - όμοια - τους 10 πρώτους χαρακτήρες του, αν το H$ έχει περισσότερους από 10. Οι πληροφορίες για το μήκος και την αρχική διεύθυνση του block, βρίσκονται μέσα στον header και έτσι δεν είναι απαραίτητο να τις ορίσετε εσείς. Εύκολα όμως μπορείτε να αλλάξετε το σημείο αυτό, με ελάχιστη εμπειρία στον προγραμματισμό σε basic.

Το basic υποπρόγραμμα αυτό χρησιμοποιεί τις μεταβλητές C, NUMBER, HIGH, LOW,



START, LENGTH και H$. Φροντίστε λοιπόν να μην τις χρησιμοποιείτε στο υπόλοιπο πρόγραμμα, ή - αν τις χρησιμοποιείτε - να αλλάξετε ανάλογα ή τις μεταβλητές του προγράμματος ή τις μεταβλητές του εν λόγω υποπρογράμματος. Τέλος, μπορείτε να αντικαταστήσετε το 1 στο RANDOMIZE FN t ..., της γραμμής 9997 με κάποια μεταβλητή m MODE, η οποία θα παίρνει τιμές 1 ή 2, και να την περνάτε σαν παράμετρο από το κυρίως πρόγραμμα. Έτσι θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ίδιο υποπρόγραμμα για verify.

ΡΟΥΤΙΝΕΣ

Και τώρα μπορούμε να πούμε και δύο λόγια γενικά για τη load/save ρουτίνα, και το assembly listing, στο listing 3.

Η ρουτίνα save στέλνει στο κασετόφωνο παλμούς δύο σταθμών, on και off. Το bit που πρόκειται να σωθεί καθορίζει τη διάρκεια των τμημάτων αυτών του παλμού που αντιστοιχεί. Μια εναλλακτική λύση, το να στέλνουμε "on" για 1 και "off" για 0, δεν είναι εφικτή, γιατί τα κασετόφωνα διαφέρουν σε ταχύτητα. Έτσι θα φτάναμε - πιθανόν - να διαβάζουμε άλλο bit αντί άλλου. Έτσι, για να σώσουμε 1, στέλνουμε επιμηκυμένους παλμούς, ενώ για 0 στέλνουμε κάποια μικρότερη διάρκεια. Αντίστροφα, η ρουτίνα load διαβάζει από το κασετόφωνο τις αναλλαγές των σταθμών on/off, υπολογίζει τη διάρκειά τους και - ανάλογα με το αποτέλεσμα - αποφασίζει αν το bit είναι 0 ή 1. Η απόφαση γίνεται ως εξής: αν η διάρκεια του 0 είναι α και του 1 β, τότε η διάρκεια που διαβάστηκε συγκρίνεται με το (α+β)/2 και, αν είναι μικρότερη, το bit τίθεται 0, αλλιώς τίθεται 1. Προφανώς, όσο μεγαλύτερη είναι η διαφορά β-α, τόσο πιο αξιόπιστη είναι η ρουτίνα. Υπάρχουν όμως και άλλες παράμετροι που επηρεάζουν την αξιοπιστία: το α πρέπει να είναι όσο το δυνατό μεγαλύτερο από μια ελάχιστη κρίσιμη τιμή και το β όσο το δυνατό μικρότερο από το 255, ώστε να ανιχνεύονται πιο αποτελεσματικά τα λάθη. Όλα αυτά κάνουν το χρονισμό των ρουτινών εξαιρετικά πολύπλοκο.

Περνώντας τώρα στο listing 3, έχουμε τις εξής περιοχές:

Οι γραμμές 20-290 είναι αυτές που εξασφαλίζουν το interface με την basic, μέσω της FN t, και επιλέγουν τη λειτουργία, ανάλογα με την παράμετρο m.

Οι γραμμές 300-990 είναι η ρουτίνα σωσίματος. Η ρουτίνα είναι σχεδόν ίδια με αυτή της ROM του Spectrum, με βασικές διαφορές στις γραμμές 760, 790 και 880, που είναι οι σταθερές οι οποίες καθορίζουν το band rate. Όπως παρατηρείτε στη γραμμή 330, το flag byte είναι πάντα #ff (255).

Οι υπόλοιπες γραμμές (1000-1920) είναι η ρουτίνα load. Οι διαφορές εδώ εντοπίζονται στις σταθερές που φορτώνονται στον καταχωρητή B, μετά τη γραμμή 1300, και στη ρουτίνα EDGE 1 (η αντίστοιχη του Spectrum βρίσκεται, στη δεκαεξαδική διεύθυνση 5E7), απ' όπου απουσιάζει ένα delay loop 358 T-states.

Παίζοντας με τις τιμές αυτές, μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας turbo Save/Load, σας εφιστούμε όμως την προσοχή, γιατί δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο. Αν έχετε assembler μπορείτε να πληκτρολογήσετε το listing 3 και, αλλάζοντας το ORG της γραμμής 10, να τοποθετήσετε τον κώδικα σε άλλη διεύθυνση, αλλά προσέξτε οι ρουτίνες save και load να βρίσκονται σε διεύθυνση μεγαλύτερη της 32767.

Το να σώσετε basic προγράμματα δεν συνιστάται, γιατί χρησιμοποιούνται μεταβλητές του συστήματος. Προτιμήστε τον κλασικό τρόπο, αλλιώς μπορεί να έχετε δυσάρεστα αποτελέσματα.

Τέλος, φροντίστε να αρχίσετε την εγγραφή στο κασετόφωνο πριν καλέσετε τη Save, γιατί δεν περιμένει, και μην ξεχνάτε να φροντίζετε τη RAMTOP (βλέπε CLEAR), πριν το φόρτωμα των blocks...

LISTING 1

```
   1 REM ** TURBO INSTALLER **
  10 CLEAR 63999: LET T=0
  20 FOR F=64000 TO 64317
  30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
  40 NEXT F
  50 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0: S
TOP
  60 PRINT "CODE O.K.-PREPARE TA
PE TO SAVE.": SAVE "TURBO"CODE 6
4000,318
  70 CLS : PRINT "REWIND TAPE TO
 VERIFY...": VERIFY "TURBO"CODE
64000,318
1000 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
35,70,197,221,225,30,7,25
1010 DATA 78,35,70,25,126,197,20
9,167,40,14,254,3,56,2,207,25
1020 DATA 254,2,205,162,250,216,
207,26,33,63,5,229,33,152,12,62
1030 DATA 255,8,19,221,43,243,62
,2,71,16,254,211,254,238,15,6
1040 DATA 164,45,32,245,5,37,242
,57,250,6,47,16,254,211,254,62
1050 DATA 13,6,55,16,254,211,254
,1,14,59,8,111,195,104,250,122
1060 DATA 179,40,12,221,110,0,12
4,173,103,62,1,55,195,134,250,10
8
1070 DATA 24,244,121,203,120,16,
254,48,4,6,46,16,254,211,254,6
1080 DATA 42,32,239,5,175,60,203
,21,194,117,250,27,221,35,6,29
1090 DATA 62,127,219,254,31,48,5
,122,60,194,95,250,6,59,16,254
1100 DATA 251,201,243,33,63,5,22
9,62,255,31,203,23,8,219,254,31
1110 DATA 230,32,246,2,79,191,19
2,205,231,5,48,250,33,0,6,156
1120 DATA 205,227,5,48,241,62,19
8,184,48,237,36,32,241,6,201,205
1130 DATA 231,5,48,227,120,254,2
12,48,244,205,231,5,208,121,238,
3
1140 DATA 79,38,0,6,192,24,31,8,
32,7,48,15,221,117,0,24
1150 DATA 15,203,17,173,192,121,
31,79,19,24,7,221,126,0,173,192
1160 DATA 221,35,27,8,6,194,46,1
,205,33,251,208,62,219,184,203
1170 DATA 21,6,192,210,8,251,124
,173,103,122,179,32,202,124,254,
1
1180 DATA 201,205,37,251,208,167
,4,200,62,127,219,254,31,208,169
,230
1190 DATA 32,40,243,121,47,79,23
0,7,246,8,211,254,55,201,0,0
1200 DATA 36353
```




LISTING 2

```
9994 GO SUB 9998: FOR c=1 TO 10:
 POKE 23295+c,CODE h$(c): NEXT c
: LET number=start: GO SUB 9999:
 POKE 23295+11,low: POKE 23295+1
2,high: LET number=length: GO SU
B 9999: POKE 23295+13,low: POKE
23295+14,high: RANDOMIZE FN t(23
295+1,14,0): FOR c=1 TO 400: NEX
T c: RANDOMIZE FN t(start,length
,0): RETURN
9995 GO SUB 9998
9996 RANDOMIZE FN t(23295+1,14,1
): PRINT "Found :";: FOR c=1 TO
10: PRINT CHR$ PEEK (23295+c);:
NEXT c: PRINT : FOR c=1 TO 10: I
F CODE h$(c)<>PEEK (23295+c) THE
N GO TO 9995
9997 NEXT c: LET start=PEEK (232
95+11)+256*PEEK (23295+12): LET
length=PEEK (23295+13)+256*PEEK
(23295+14): RANDOMIZE FN t(start
,length,1): RETURN
9998 FOR c=LEN h$+1 TO 10: LET h
$=h$+" ": NEXT c: RETURN
9999 LET high=INT (number/256):
LET low=number-high*256: RETURN
```

LISTING 3

```
   1 *C-
   2 *D+
  10         ORG   64000
  20         LD    HL,(23563)
  30         LD    DE,4
  40         ADD   HL,DE
  50         LD    C,(HL)
  60         INC   HL
  70         LD    B,(HL)
  80         PUSH  BC
  90         POP   IX
 100         LD    E,7
 110         ADD   HL,DE
 120         LD    C,(HL)
 130         INC   HL
 140         LD    B,(HL)
 150         ADD   HL,DE
 160         LD    A,(HL)
 170         PUSH  BC
 180         POP   DE
 190         AND   A
 200         JR    Z,SAVDAT
 210         CP    3
 220         JR    C,OK
 230         RST   8
 240         DEFB  #19
 250 OK      CP    2
 260         CALL  LDDATA
 270         RET   C
 280         RST   8
 290         DEFB  #1A
 300 SAVDAT  LD    HL,#53F
 310         PUSH  HL
 320         LD    HL,#C98
 330         LD    A,#FF
 340         EX    AF,AF'
 350         INC   DE
 360         DEC   IX
 370         DI
 380         LD    A,2
 390         LD    B,A
 400 LEADER  DJNZ  LEADER
 410         OUT   (#FE),A
 420         XOR   #0F
 430         LD    B,#A4
 440         DEC   L
 450         JR    NZ,LEADER
 460         DEC   B
 470         DEC   H
 480         JP    P,LEADER
 490         LD    B,#2F
 500 SYNC1   DJNZ  SYNC1
 510         OUT   (#FE),A
 520         LD    A,#D
 530         LD    B,#37
 540 SYNC2   DJNZ  SYNC2
 550         OUT   (#FE),A
 560         LD    BC,#3B0E
 570         EX    AF,AF'
 580         LD    L,A
 590         JP    SASTAR
 600 SALOOP  LD    A,D
 610         OR    E
 620         JR    Z,PARITY
 630         LD    L,(IX+0)
 640 LOOPP   LD    A,H
 650         XOR   L
 660 SASTAR  LD    H,A
 670         LD    A,1
 680         SCF
 690         JP    BITS
 700 PARITY  LD    L,H
 710         JR    LOOPP
 720 BIT2    LD    A,C
 730         BIT   7,B
 740 BIT1    DJNZ  BIT1
 750         JR    NC,SAOUT
 760         LD    B,#2E
 770 SASET   DJNZ  SASET
 780 SAOUT   OUT   (#FE),A
 790         LD    B,#2A
 800         JR    NZ,BIT2
 810         DEC   B
 820         XOR   A
 830         INC   A
 840 BITS    RL    L
 850         JP    NZ,BIT1
 860         DEC   DE
 870         INC   IX
 880         LD    B,#1D
 890         LD    A,#7F
 900         IN    A,(#FE)
 910         RRA
 920         JR    NC,BACK
 930         LD    A,D
 940         INC   A
 950         JP    NZ,SALOOP
 960 BACK    LD    B,#3B
 970 DELAY   DJNZ  DELAY
 980         EI
 990         RET
1000 LDDATA  DI
1010         LD    HL,#53F
1020         PUSH  HL
1030         LD    A,#FF
1031         RRA
1032         RL    A
1040         EX    AF,AF'
1050         IN    A,(#FE)
1060         RRA
1070         AND   #20
1080         OR    2
1090         LD    C,A
1100         CP    A
1110 TBRK    RET   NZ
1120 TSTART  CALL  #5E7
1130         JR    NC,TBRK
1140         LD    H,0
1150 TLEAD   LD    B,#9C
1160         CALL  #05E3
1170         JR    NC,TBRK
1180         LD    A,#C6
1190         CP    B
1200         JR    NC.TSTART
```




```
1205            INC   H
1210            JR    NZ,TLEAD
1220 LSYNC      LD    B,#C9
1230            CALL  #05E7
1240            JR    NC,TSTART
1250            LD    A,B
1260            CP    #D4
1270            JR    NC,LSYNC
1280            CALL  #05E7
1290            RET   NC
1300            LD    A,C
1310            XOR   3
1320            LD    C,A
1330            LD    H,0
1340            LD    B,#C0
1350            JR    MARK
1360 LLOOP      EX    AF,AF'
1370            JR    NZ,LFLAG
1380            JR    NC,VERIFY
1390            LD    (IX+0),L
1400            JR    NEXT
1410 LFLAG      RL    C
1420            XOR   L
1430            RET   NZ
1440            LD    A,C
1450            RRA
1460            LD    C,A
1470            INC   DE
1480            JR    LDDEC
1490 VERIFY     LD    A,(IX+0)
1500            XOR   L
1510            RET   NZ
1520 NEXT       INC   IX
1530 LDDEC      DEC   DE
1540            EX    AF,AF'
1550            LD    B,#C2
1560 MARK       LD    L,1
1570 LBITS      CALL  EDGE2
1580            RET   NC
1590            LD    A,#DB
1600            CP    B
1610            RL    L
1620            LD    B,#C0
1630            JP    NC,LBITS
1640            LD    A,H
1650            XOR   L
1660            LD    H,A
1670            LD    A,D
1680            OR    E
1690            JR    NZ,LLOOP
1700            LD    A,H
1710            CP    1
1720            RET
1730 EDGE2      CALL  EDGE1
1740            RET   NC
1750 EDGE1      AND   A
1760 SAMPLE     INC   B
1770            RET   Z
1780            LD    A,#7F
1790            IN    A,(#FE)
1800            RRA
1810            RET   NC
1820            XOR   C
1830            AND   #20
1840            JR    Z,SAMPLE
1850            LD    A,C
1860            CPL
1870            LD    C,A
1880            AND   7
1890            OR    8
1900            OUT   (#FE),A
1910            SCF
1920            RET
```

ARCADE LIMITED

Elassonos 3, 351 00 Lamia, Greece

ΑΓΟΡΕΣ ΔΙΑ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ
0231 - 33390
Fax: 0231 - 38800

ΤΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΔΩΡΕΑΝ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΓΝΗΣΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ

Spectrum Cassettes	
1943	1500
4x4 Off Road Racing	1500
Ace Of Aces	750
Batman	2000
Bionic Commando	1500
Captain Blood	2000
Daley Thompson's Decathlon	750
Dragon Ninja	1500
Forgotten Worlds	1500
Green Beret	750
Guerilla War	1500
Human Killing Machine	1500
L.E.D. Storm	1500
Operation Wolf	1500
New Zealand Story	1500
Powerplay	1500
Rambo II	750
Rambo III	1500
Red Heat	1500
Renegade III	1500
Run The Gauntlet	1500
Spy Hunter	750
Street Fighter	1500
Super Cycle	750
Target Renegade	1500
The Deep	1500
The Games - Winter Edition	1500
Thunderblade	1500
Tiger Road	1500
Vindicator	1500
Way Of The Tiger	750
Wec Le Mans	2000
Wizball	750
World Games	750
Yie Ar Kung Fu	750
Game, Set & Match II	2500
Gold, Silver, Bronze	2500
Taito's Coin-op Hits	2500
The In Crowd	3000

Commodore Cassettes	
1943	1500
4x4 Off Road Racing	1500
Ace Of Aces	750
Arkanoid "Revenge of Doh"	1500
Bionic Commando	1500
Captain Blood	2000
Combat School	1500
Daley Thompson's Olympics	2000
Daley Thompson's Decathlon	750
Denaris	1500
Dragon Ninja	1500
Enduro Racer	750
Green Beret	750
Gryzor	1500
Guerilla War	1500
L.E.D. Storm	1500
New Zealand Story	1500
Operation Wolf	1500
Powerplay	1500
Prohibition	1500
Rambo II	750
Rambo III	1500
Renegade III	1500
Spy Hunter	750
Street Fighter	1500
Super Cycle	750
Thunderblade	1500
Typhoon	1500
Vindicator	1500
Way Of The Tiger	750
Wec Le Mans	2000
Wizball	750
World Games	750
Yie Ar Kung Fu	750

Amstrad Cassettes	
1943	1500
4x4 Off Road Racing	1500
Ace Of Aces	750
Batman	2000
Bionic Commando	1500
Bobo	1500
Captain Blood	2000
Combat School	1500
Daley Thompson's Decathlon	750
Enduro Racer	750
Forgotten Worlds	1500
Green Beret	750
Gryzor	1500
Guerilla War	1500
L.E.D. Storm	1500
New Zealand Story	1500
Platoon	2000
Powerplay	1500
Rambo II	750
Rambo III	1500
Red Heat	1500
Renegade III	1500
Robocop	2000
Spy Hunter	750
Street Fighter	1500
Super Cycle	750
The Deep	1500
The Games - Winter Edition	1500
Tiger Road	1500
Typhoon	1500
Way Of The Tiger	750
Wec Le Mans	2000
Wizball	750
World Games	750
Yie Ar Kung Fu	750

Amstrad Disks	
1943	2250
Batman	2400
Captain Blood	2400
Chicago 30's	2250
Dragon Ninja	2250
Forgotten Worlds	2250
Human Killing Machine	2250
New Zealand Story	2250
Operation Wolf	2250
Powerplay	2000
Purple Saturn Day	2400
Rambo III	2250
Red Heat	2250
Renegade III	2250
Run The Gauntlet	2250
Robocop	2400
The Games - Winter Edition	2250
Game, Set & Match II	3000
Taito's Coin-Op Hits	3000
Dynamite	3500

Commodore Disks	
Batman	2400
Captain Blood	2400
Dragon Ninja	1850
Guerrilla War	1850
L.E.D. Storm	1850
Magnificent Seven	3000
Operation Wolf	1850
Powerplay	2000
Rambo III	1850
Robocop	2400
Salamander	1850
Tiger Road	1850

Amiga Disks	
Batman	2950
Billiards Simulator	2950
Captain Blood	2950
Denaris	2950
Dragon Ninja	2950
Forgotten Worlds	2950
Hostages	2950
Human Killing Machine	2950
Joan Of Arc	2950
Last Duel	2950
L.E.D. Storm	2950
New Zealand Story	2950
Powerplay	2000
Precious Metal	3500
Red Heat	2950
Renegade	2950
Road Blasters	2950
Run The Gauntlet	2950
Teenage Queen	2950
The Games - Winter Edition	2950
Tiger Road	2950
Voyager	2950

IBM PC Disks	
Billiards Simulator 5 1/4"	2950
Billiards Simulator 3 1/2"	2950
Captain Blood 5 1/4"	2400
Captain Blood 3 1/2"	2250
Epyx On PC II 5 1/4"	2950
Out Run 5 1/4"	2950
Out Run 3 1/2"	2950
Street Fighter 5 1/4"	2950
Teenage Queen 5 1/4"	2950
Teenage Queen 3 1/2"	2950
Zak McKraken 5 1/4"	2950
Zak McKraken 3 1/2"	2950

Atari ST Disks	
Batman	2950
Billiards Simulator	2950
Captain Blood	2950
Dragon Ninja	2950
Forgotten Worlds	2950
Hostages	2950
Human Killing Machine	2950
Joan Of Arc	2950
Kult	2950
Last Duel	2950
L.E.D. Storm	2950
New Zealand Story	2950
Operation Neptune	2950
Operation Wolf	2950
Powerplay	2000
Precious Metal	3500
Purple Saturn Day	2950
Red Heat	2950
Renegade	2250
Road Blasters	2950
Robocop	2950
Run The Gauntlet	2950
Teenage Queen	2950
The Deep	2950
The Games - Winter Edition	2950
Voyager	2950

- *Για παραγγελίες, στείλε το κουπόνι με τα στοιχεία σου και τη συνολική αξία σε μια Ταχυδρομική Επιταγή.*

Παρακαλώ επέτρεψε 20 μέρες για παράδοση εφόσον οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι. Μερικοί τίτλοι δεν κυκλοφορούσαν όταν έγινε η εκτύπωση.

ΟΝΟΜΑ	ΤΙΤΛΟΣ	COMPUTER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ			
Τ.Κ. ΠΟΛΗ			
ΤΗΛ.			
P - JULY/AUG			

ARCADE LIMITED, *Ελασσόνος 3, 351 00 Λαμία - Τηλ: 0231 33390 - Fax: 0231 38800*

ΞΕΝΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ



Vindicators

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Αν υπάρχει ένα πράγμα που είναι κοινά αποδεκτό για τα τανκς, είναι το ότι δεν αποτελούν το πιο άνετο μεταφορικό μέσο.

Αυτό όμως δεν εμπόδισε καθόλου την Tengen να σας βάλει στο κάθισμα ενός τανκ και να σας στείλει να καταστρέψετε ένα ικανό πλήθος εχθρικών σταθμών.

Όπως θα έχετε προσέξει, οι εχθρικοί αυτοί σταθμοί δεν είναι ακατοίκητοι, αλλά γεμάτοι από άλλα όμορφα τανκς, κάποια συμπαθέστατα πολυβολεία και στύλους που παράγουν ενεργειακά πεδία. Το να πέσετε πάνω σε ένα από τα προαναφερθέντα αντικείμενα, όπως και το να συναντήσετε κάποια εχθρική σφαίρα στο δρόμο σας, έχει όχι επιθυμητά αποτελέσματα στην υγεία σας και συγκεκριμένα στο επίπεδο των καυσίμων σας. Τα εφόδια καυσίμων, που βρίσκονται αραιά μέσα στην πίστα, δεν αρκούν για να αναπληρώσουν αυτά που χάνετε. Έτσι, αργά ή γρήγορα θα χάσετε και τις τρεις ζωές σας και θα αναγκαστείτε να αρχίσετε από την αρχή.

Αυτά όμως ανήκουν πλέον στο παρελθόν, γιατί το πρόγραμμα του listing σας εφοδιάζει με άπειρες ζωές (και τους δύο παίχτες), οπότε θα μπορέσετε πλέον να τελειώσετε το παιχνίδι, καταστρέφοντας όλους τους εχθρικούς σταθμούς. Το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να το πληκτρολογήσετε, να το τρέξετε και, κατόπιν, να βάλετε την πρωτότυπη κασέτα του Vindicators να παίζει από την αρχή. Όπως βλέπετε, το listing είναι εξαιρετικά μικρό, κατά παράβαση των γνωστών συνηθειών. Οι ευχαριστίες στην Tengen, που δεν χρησιμοποίησε κάποιο περίεργο κλείδωμα.

Και τώρα, όπως πάντα, μερικά tips, για να ξεμπερδεύετε πιο γρήγορα:

Από τα power-ups που μπορείτε να πάρετε, το πιο χρήσιμο είναι το "shot power", που καθαρίζει πιο γρήγορα τους αντιπάλους σας. Το smart bomb είναι επίσης χρήσιμο. Δεν συνιστάται καθόλου το "shot range", γιατί δεν σας βοηθάει ουσιαστικά σε τίποτε.



Φροντίστε οι αντίπαλοί σας να βγαίνουν ένας - ένας στην οθόνη και όχι πολλοί μαζί, για να μπορείτε να τους εξολοθρεύετε πιο εύκολα.

Τέλος, προσοχή στο ότι δεν μπορείτε να στρίψετε ενώ κινείστε.

Αυτά λοιπόν, και προσέξτε για αντιαρματικά...

listing 1

```
   1 REM   ** VINDICATORS HACK **
   2 REM   **INFINITE LIVES FOR**
   3 REM     ** BOTH PLAYERS **
  10 POKE 23624,0: PAPER 0: INK
7: CLEAR 31000
  20 PRINT AT 10,0;"PLAY VINDICA
TORS TAPE FROM START": RANDOMIZE
 USR 1366: RANDOMIZE USR 1366: P
OKE 23739,111
  30 LOAD "screen"CODE 16384,691
2
  40 LOAD "code"CODE 32765-128:
INK 0: CLS
  50 LOAD "border"CODE 16384,691
2
  60 POKE 37913,183: POKE 38094,
183
  70 RANDOMIZE USR 32765
```



Renegade III

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Τελικά το θέμα είναι να μη σας κυνηγάει η ατυχία. Γιατί, σε αντίθετη περίπτωση, δεν θα βρίσκετε πουθενά ησυχία. Απόδειξη ο φίλος μας στο Renegade: πρώτα έπρεπε να σώσει την κοπέλα του από τα χέρια του Mr Big, μετά έπρεπε να εκδικηθεί για το θάνατο του αδελφού του και τώρα πρέπει να ταξιδέψει στο χρόνο, για να βρει τους απαγωγείς της αγαπημένης του. Όλα σ' αυτόν συμβαίνουν δηλαδή;

Πέρα απ' όλα αυτά, η αποστολή του αυτή είναι η δυσκολότερη απ' όλες. Όχι λόγω των ταξιδιών στο χρόνο, αλλά λόγω του ότι οι αντίπαλοί σας φαίνονται αποφασισμένοι να θέσουν τέλος στη νικηφόρα - ως τώρα - πορεία σας.

Και αν ακόμη καταφέρετε να περάσετε με επιτυχία, έστω και δύσκολα, την προϊστορική ζώνη - και ίσως και την αιγυπτιακή ζώνη - δεν θα συμβεί το ίδιο με τη μεσαιωνική και τη μελλοντική ζώνη: οι αντίπαλοί σας είναι καλύτερα οπλισμένοι και ο αγώνας είναι εντελώς άνισος.

Έτσι, η μοναδική πιθανότητα να φτάσετε ως την αγαπημένη σας είναι η επέμβαση που δημοσιεύουμε σ' αυτό το τεύχος. Για να τη σώσετε, δηλαδή, πρέπει:

α) Να πληκτρολογήσετε το listing 1 και να το σώσετε σε μια κασέτα, με SAVE "RENEGADE 3" LINE 10.

β) Να πληκτρολογήσετε το listing 2 και να το τρέξετε. Σώστε τον κώδικα, μετά το listing 1, και κάντε το σχετικό verify.

γ) Να φορτώσετε την επέμβαση και να βάλετε την πρωτότυπη κασέτα του Renegade 3 από την αρχή. Η επέμβαση θα σας εφοδιάσει με άπειρες ζωές και άπειρο χρόνο.

δ) Να παίξετε τα τέσσερα levels του Renegade 3 (και θα δείτε τι σας περιμένει).

Για να τελειώνετε πάντως πιο γρήγορα, είναι καλό να τρέχετε, παρά να προσπαθείτε να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους σας (όλους, άλλωστε, είναι αδύνατο). Περιορίστε τις μάχες στις απολύτως απαραίτητες. Ο πιο εύκολος τρόπος, για να ξεφύγετε από ανεπιθύμητες καταστάσεις, είναι το να κάνετε ένα πήδημα αριστερά ή δεξιά. Τέλος, δεν μπορείτε να πηδήξετε όλα τα χάσματα.

Ξεκινήστε λοιπόν χωρίς καθυστέρηση. Η αγαπημένη σας περιμένει και κάθε δευτερόλεπτο μετράει. Προσέξτε όμως, μη χαθείτε στο χρόνο...



listing 1

```
   1 REM ** RENEGADE 3 HACK **
   2 REM INFINITE LIVES AND TIME
  10 CLEAR 29999: LOAD "LOADER"C
ODE
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT AT 10,0;"PLAY RENEGAD
E 3 TAPE FROM START"
  30 POKE 65046,128: POKE 65047,
91
  40 FOR F=23424 TO 60000: READ
A: IF A<256 THEN POKE F,A: NEXT
F
  50 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMI
ZE USR 1366: RANDOMIZE USR 64456
 100 DATA 245,62,166,233,232,50,
220,164,62,182,238,232,50,37,167
,241,195,194,254
 110 DATA 999
```

listing 2

```
  10 CLEAR 59999
  20 FOR F=64454 TO 65255 STEP 3
2: LET T=0
  30 FOR G=0 TO 31: READ A: POKE
 F+G,A: LET T=T+A: NEXT G
  40 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA LINE ";1000+(
```

```
F-64454)/32: BEEP 2,0: STOP
  50 NEXT F
  60 CLS : PRINT "CODE IS O.K.-N
OW SAVE.": SAVE "LOADER"CODE 644
54,820
  70 CLS : PRINT "REWIND TAPE TO
 VERIFY.": VERIFY "LOADER"CODE 6
4454,820
1000 DATA 237,184,195,205,254,22
1,33,196,251,221,54,19,0,221,35,
24,248,217,8,58,255,130,254,0,6,
12,40,23,33,252,251,34,4171
1001 DATA 154,253,33,0,128,17,0,
88,62,65,6,9,16,254,8,217,195,22
2,252,0,24,246,217,8,61,40,30,8,
237,160,237,160,3407
1002 DATA 237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,237,160,0,217,
195,222,252,62,1,8,33,61,252,34,
5307
1003 DATA 154,253,175,50,239,252
,62,8,50,241,252,6,8,6,8,6,8,16,
254,217,195,222,252,217,8,254,15
2,56,93,13,40,14,3781
1004 DATA 8,6,4,126,18,35,20,16,
250,0,6,1,24,57,61,254,152,56,58
,14,3,33,212,252,17,255,80,6,6,4
0,27,43,2142
1005 DATA 29,29,0,0,6,5,254,153,
40,16,43,29,0,6,3,254,154,40,7,4
3,29,29,0,0,6,1,16,254,110,33,25
5,8,1857
1006 DATA 217,195,222,252,6,13,8
,16,254,217,195,222,252,6,11,24,
245,119,16,254,24,46,0,0,24,42,6
1,32,231,62,156,8,3430
1007 DATA 33,212,252,17,248,120,
123,134,186,6,7,32,228,54,200,43
,123,134,186,6,4,32,219,54,200,4
3,123,134,186,32,215,54,3640
1008 DATA 168,43,123,134,119,14,
1,217,195,222,252,144,128,184,18
4,205,217,252,208,62,22,61,32,25
3,167,4,200,62,127,219,254,31,45
04
1009 DATA 169,230,32,40,244,121,
47,79,230,2,246,8,211,254,55,201
,243,62,2,50,239,252,245,6,211,2
54,33,195,254,229,219,254,4920
1010 DATA 31,230,32,79,213,30,32
,6,156,205,213,252,48,247,62,194
,184,48,242,29,32,241,6,201,205,
217,252,48,232,120,254,212,4553
1011 DATA 48,244,205,217,252,48,
222,30,7,33,180,254,70,35,205,21
3,252,48,210,126,35,184,48,205,2
9,32,241,62,1,50,239,252,4277
1012 DATA 6,158,209,46,4,62,8,24
,2,62,9,205,219,252,208,0,0,62,1
4,205,219,252,208,62,19,62,188,1
84,203,21,6,158,3337
1013 DATA 210,79,253,62,58,189,1
94,203,251,38,134,38,0,6,178,46,
1,253,33,73,255,62,4,24,22,62,19
3,173,198,17,221,119,3649
1014 DATA 0,221,35,27,6,178,48,1
,0,62,2,24,2,62,9,205,219,252,20
8,205,215,251,208,62,19,62,203,1
84,203,21,6,178,3361
1015 DATA 210,147,253,124,173,10
3,122,179,32,207,195,194,254,62,
193,173,198,17,221,119,0,221,35,
27,46,2,62,4,6,179,205,42,4005
1016 DATA 254,208,253,126,4,183,
40,86,105,1,253,127,237,121,253,
78,0,253,70,1,221,33,0,0,221,9,7
7,62,1,46,2,6,3331
1017 DATA 179,205,42,254,208,62,
127,189,40,3,50,179,254,253,94,2
,253,86,3,105,1,5,0,253,9,77,46,
2,62,3,6,179,3231
1018 DATA 205,42,254,208,123,178
,6,178,48,1,62,6,194,149,253,17,
194,254,237,83,177,253,17,14,0,6
2,2,195,149,253,62,6,3850
1019 DATA 24,187,62,12,205,219,2
52,0,0,62,14,205,219,252,208,62,
219,184,203,21,6,179,210,40,254,
201,205,246,252,33,0,144,4380
1020 DATA 6,255,197,203,91,254,1
15,35,193,16,247,58,109,0,254,40
,200,205,119,254,201,30,0,75,6,2
55,62,127,219,254,230,64,4376
1021 DATA 169,40,9,28,121,47,230
,64,79,16,239,201,0,0,195,111,25
4,33,0,0,17,50,144,6,50,197,26,6
,0,79,9,19,2439
1022 DATA 193,16,246,229,33,0,0,
17,205,144,6,50,197,26,6,0,79,9,
19,193,16,246,193,124,254,13,48,
13,167,237,66,216,3281
1023 DATA 1,50,0,167,237,66,216,
62,1,50,179,254,201,0,233,234,21
0,226,162,224,192,224,162,224,21
0,226,235,237,209,175,211,254,53
63
1024 DATA 124,254,1,216,205,203,
251,49,255,255,33,0,64,1,27,0,54
,0,35,16,251,13,32,248,221,33,23
2,254,17,232,0,205,3781
1025 DATA 64,254,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,318
```

BLASTEROIDS

AMSTRAD

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Ακολουθώντας τα βήματα του παλιού καλού Asteroids, το Blasteroids έρχεται με σκοπό να μας κάνει να θυμηθούμε τις παλιές καλές εποχές, τότε που τρέχαμε στα λίγα «ουφάδικα» της Αθήνας, προσπαθώντας να πιάσουμε σειρά στο αγαπημένο μας παιχνίδι. Βέβαια, για τα σημερινά δεδομένα, το Blasteroids φαίνεται ότι ήρθε με καθυστέρηση αρκετών χρόνων. Ωστόσο, αξίζει να ασχοληθείτε λίγο μαζί του. Και για να μην έχετε παράπονο, δημοσιεύουμε αυτή την επέμβαση, που σας παρέχει την ευκολία να παίξετε το παιχνίδι με άπειρες ζωές. Τα μόνα πράγματα που χρειάζεστε είναι η πρωτότυπη κασέτα του παιχνιδιού και λίγη υπομονή. ΄Αλ-

λωστε το listing δεν είναι και ιδιαίτερα μεγάλο (μου φαίνεται ότι σας έχω καλομάθει τον τελευταίο καιρό!). Πληκτρολογήστε το λοιπόν και σώστε το σε κάποια κασέτα ή δισκέτα. Κατόπιν τρέξτε το, έχοντας στο κασετόφωνο την πρωτότυπη κασέτα, γυρισμένη από την αρχή. Μόλις φορτωθεί το παιχνίδι, θα έχετε στη διάθεσή σας τις πολυπόθητες άπειρες ζωές. Προσοχή! Όσοι έχετε 464, αφαιρέστε τη γραμμή με την εντολή TAPE.IN. Καλή διασκέδαση και καλά μπάνια!





```
10 ' BLASTEROIDS
20 ' Cracked by Jim 22/5/1989
30 SYMBOL AFTER 256:MEMORY &3FFF
40 |TAPE.IN   CPC 464 USERS REMOVE THIS COMMAND!!!
50 LOAD"!",&4000:RESTORE 100
60 ADDR=&5000
70 READ A$:IF A$<>"END" THEN POKE ADDR,VAL("&"+A$):ADDR=ADDR+1:GOTO 70
80 ADDR=&40:READ A$:IF A$<>"END" THEN POKE ADDR,VAL("&"+A$):ADDR=ADDR+1:GOTO 80
90 CALL &5000
100 DATA F3,21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,3E,C3,21,40,00,32,8E,01,22,8F,01
110 DATA C3,00,01,END
120 DATA 3E,B7,32,58,21,F3,C3,24,13,END
130 END
```



Sidearms

ΤΟΥ Χ. ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Πριν μερικούς μήνες (ή και σήμερα ακόμη), αν κάνατε κάποια βόλτα προς τα ηλεκτρονικά, θα ανακαλύπτατε ένα διαστημικό shoot 'em up με μπόλικους εχθρούς, μπόλικα επιπλέον όπλα, μπόλικη δράση, μπόλικες πίστες και δεν συμμαζεύεται. Όσοι περίμεναν εναγωνίως την κυκλοφορία του Sidearms σε σπιτική έκδοση, μάλλον απογοητεύθηκαν. Το αποτέλεσμα των προσπαθειών της U.S. Gold στην έκδοση για Amiga (και ST) ήταν μεν συμπαθητικό, αλλά έπασχε στον τομέα της ταχύτητας και της κίνησης. Αν τελικά το πήρατε για τη συλλογή σας, θα επωφεληθείτε από το ακόλουθο listing.

Για άπειρες ζωές λοιπόν, φορτώστε την AmigaBasic, γράψτε το πρόγραμμα στο List-Window, σώστε το αν θέλετε κάπου για να υπάρχει και δώστε RUN. Ακολουθήστε τις οδηγίες της οθόνης και μετά από μισό λεπτό θα καταλάβετε τη διαφορά.

```
          '*****************************
          '*   Amiga Sidearms Cheat    *
          '*     Code by Christos      *
          '*      (c) 1989 PIXEL       *
          '*****************************

  cheat =508*1024:a =cheat
install:
  READ v$:IF v$="oops" THEN check
  v =VAL("&h"+v$):c =c+v
  POKEW a,v:a =a+2:GOTO install
check:
  IF c=751723& THEN request
  PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
request:
  PRINT "Please insert your SIDEARMS disk in "
  PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
  CALL cheat
```

```
DATA 2c78,0004,4eae,ff88,0839,0006,00bf,e001
DATA 66f6,4eae,ff82,93c9,4eae,feda,43fa,008e
DATA 2340,0010,4eae,fe9e,43fa,00a4,4280,4281
DATA 41fa,0068,4eae,fe44,43fa,0094,41fa,006e
DATA 2348,000e,337c,0002,001c,237c,0007,f400
DATA 0028,237c,0000,0400,0024,237c,0000,0000
DATA 002c,4eae,fe38,41fa,000e,23c8,0007,f450
DATA 4ef9,0007,f40c,303c,0000,323c,6004,31c0
DATA 0746,31c0,1444,31c0,1f2c,31c1,1816,31c1
DATA 1ef0,31c1,3f7a,4ef8,0400,7472,6163,6b64
DATA 6973,6b2e,6465,7669,6365,0000,0000,oops
```



Renegade III

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

'Όχι, θα γλιτώναμε. Τελικά όπου κι αν πας, όπου κι αν κρυφτείς, τα φαντάσματα των σκοτωμένων Renegades θα σε κυνηγούν, απαιτώντας να βγει η επόμενη συνέχεια του «έπους» στο εμπόριο. Δεν βαριέσαι, αφού το παιχνιδάκι είναι στα γνωστά υψηλά επίπεδα της Ocean, εμένα δεν μου πέφτει λόγος. Αν εξαιρέσουμε βέβαια κάτι στραβοπατήματα του τύπου WEC LE MANS και GUERRILLA WARS. Το PIXEL, πάντα στην πρώτη γραμμή της επικαιρότητας, πρώτο δημοσιεύει επέμβαση για το παιχνίδι αυτό. Ελπίζω τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει το περιοδικό να μη μας την έχουν φέρει οι συνάδελφοι από το Commodore User.

Η επέμβαση είναι - όπως συνήθως - για κασέτα. Κάντε τον κόπο να πληκτρολογήσετε το ακόλουθο listing και θ' ανταμειφθείτε με άπειρα ... τα πάντα. Αν κάτι δεν σας αρέσει, μπορείτε να τροποποιήσετε το πρόγραμμα, αφαιρώντας κάποιες από τις σχολιασμένες σειρές, στο τέλος του listing. Αυτά.

```
100 REM *** RENEGADE III   CHEAT ***
110 REM ** FOR PIXEL BY CHRISTOS **
120 REM
130 S =352:F =240:L =10:B =13:E =S+50:TE =S
140 C =0:FOR Y=1 TO B:READ B$:IF B$="XY" THEN N =0:GOTO 160
150 GOSUB 220:POKE S,N:S =S+1
160 C =(C+N) AND 255:NEXT Y
170 READ B$:GOSUB 220:IF N<>C THEN PRINT "DATA ERROR IN LINE":F:END
180 IF S<=E THEN F =F+L:GOTO 140
190 READ B$:IF B$="XY" THEN 210
200 GOSUB 220:POKE TE+N,141:GOTO 190
210 SYSTEM:END
220 Z =ASC(LEFT$(B$,1)):NH =Z-48+(Z>57)*7:Z =ASC(RIGHT$(B$,1))
230 NL =Z-48+(Z>57)*7:N =NH*16+NL:RETURN
240 DATA A9,80,85,9D,20,56,F5,A9,20,8D,54,03,A9,0C
250 DATA 77,8D,55,03,A9,01,8D,56,03,60,A9,85,8D,07
260 DATA 57,01,A9,01,8D,58,01,AD,20,D0,60,A9,0C,9A
270 DATA 2C,1A,C6,2C,85,C6,2C,D7,C6,4C,00,04,XY,9C
280 REM
290 DATA 27:REM INFINITE LIVES
300 DATA 2A:REM INFINITE ENERGY
310 DATA 2D:REM INFINITE TIME
320 DATA XY
```



AMSTRADOEΡΩΤΗΣΕΙΣ (1)

Είμαι κάτοχος ενός Amstrad και θα ήθελα να σε ρωτήσω:

α) Υπάρχει πρόγραμμα για τον 6218, ώστε να τρέχει προγράμματα του Commodore; Αν υπάρχει, πού μπορώ να το βρω και πώς μπορώ να το χρησιμοποιήσω;

β) Αν συνδέσω τον Amstrad με στερεοφωνικό ενισχυτή, θα μπορεί να συναγωνιστεί στον ήχο τον Commodore;

γ) Στο τεύχος 55, παρουσίασες το πολύ εντυπωσιακό Corruption. Μήπως ξέρεις αν η έκδοση του Amstrad πλησιάζει στα γραφικά τις φωτογραφίες που δημοσιεύτηκαν;

δ) Μπορείς να μου προτείνεις κάποια εκπαιδευτικά προγράμματα, για τη Β' Λυκείου;

ε) Η extra 64K RAM, εκτός από RAM disk, σε τι άλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί;

στ) Το Rastan μεταφέρθηκε με επιτυχία στους Amstrad και Commodore; (Γραφικά, ήχος, κίνηση).

ζ) Όταν γίνει μεταφορά στα 8bit το F-16 Combat pilot και F-18 Interceptor, κατά τη γνώμη σου θα γίνει με επιτυχία;

η) Αν συνδέσω τον υπολογιστή μου με τηλεόραση, θα δώσει υψηλή ανάλυση;

θ) Τι ανάλυση χρησιμοποιεί ο Spectrum για παιχνίδια;

ι) Η ανάλυση 320x200 μπορεί να δημιουργήσει γραφικά υψηλής ποιότητας;

κ) Υπάρχει κάποια τεχνική, ώστε στο mode 2 να εμφανίζονται περισσότερα χρώματα;

λ) Υπάρχει χρηματικό βραβείο για τα άτομα που στέλνουν προγράμματα για τη στήλη «Πρόγραμμα του μήνα»;

Ν. Παπαδόπουλος

α) Όχι, μέχρι στιγμής δεν έχει παρουσιαστεί τέτοιος emulator. β) Σε απόδοση σίγουρα ναι. Σε ποιότητα ήχου όμως όχι. Ο ενισχυτής θα βελτιωσεί απλώς το «άκουσμα» του ήχου, εφ' όσον όμως ο ήχος θα παράγεται από το ίδιο τσιπάκι, θα είναι πάντα κατώτερος από τον ήχο που παράγεται από το πολύ πιο εξελιγμένο Commodore SID chip. γ) Δεν έχουμε ακόμη δει το παιχνίδι στον Amstrad, είναι όμως κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι η ποιότητα της εικόνας θα ακολουθεί τους περιορισμούς του υπολογιστή. Μπορεί το resolution να παραμείνει το ίδιο (ο Amstrad και ο ST έχουν ένα mode οθόνης κοινό), αλλά οι αποχρώσεις των χρωμάτων θα είναι πολύ λιγότερες, και κατά συνέπεια, η εικόνα δεν θα είναι τόσο καλή. δ) Το εκπαιδευτικό software το αναζητούν πολλοί! Ο ευρών αμειφθήσεται... ε) Μόνο ένα πράγμα ξέρει να κάνει καλά η RAM disk: να είναι ... RAM disk. στ) Πόσο καλά μπορεί να μεταφερθεί ένα παιχνίδι που τρέχει με hardware 2 επεξεργαστές 68000, ένα τσιπ γραφικών καλύτερο της Amiga και ένα εξειδικευμένο τσιπ, μόνο για την κίνηση των sprites; ζ) Εξαρτάται από τους προγραμματιστές. Υπήρξαν πολύ καλά δείγματα στο παρελθόν. η) Θα δώσει την ίδια ανάλυση, αλλά μεγαλύτερη εικόνα. θ) 192x256 ι) Θα σου αναφέρω ένα παράδειγμα, βγαλμένο από την ίδια τη ζωή: Το mode του ST που χρησιμοποιείται περισσότερο για γραφικά έχει ανάλυση 320x200, αλλά με περισσότερα φυσικά χρώματα. κ) Γίνεται, χρησιμοποιώντας κάποια «τρυκ» σε γλώσσα μηχανής. Στην πραγματικότητα «κοροϊδεύεις» το hardware, αναφέροντάς του ότι έχεις αλλάξει mode, ενώ βρίσκεται ακόμα σε υψηλή ανάλυση. Με τον τρόπο αυτό, η οθόνη χωρίζεται σε 2 ή 4 blocks, όπου χρησιμοποιούνται περισσότερα χρώματα. λ) Υπάρχει πράγματι χρηματικό βραβείο. Το κακό είναι ότι προς το παρόν δεν υπάρχει ... στήλη.

Η ιστορία μου είναι τραγική, όμως πιστεύω πως δεν είμαι ο μόνος που την έχω γευτεί. Υπάρχουν σίγουρα και πολλοί άλλοι users 6128, που αυτή τη στιγμή έχουν παρόμοιο πρόβλημα. Πριν από 1 1/2 χρόνο, αποφάσισα να αγοράσω έναν 6128. Στις αρχές του 1988 άρχισαν να εμφανίζονται τα πρώτα προγράμματα, γραμμένα στα 41 tracks. Ανύποπτοι (εγώ και πολλοί άλλοι χρήστες), παίζαμε και αντιγράφαμε πολλά από αυτά, όπως για παράδειγμα τα Bubble Bobble, Prohibition, Captain Blood. Κανείς δεν πρόσεχε τίποτα και όλα έμοιαζαν υπέροχα. Στις αρχές του έτους, έγινε το κακό. Το drive αρνιόταν πεισματωδώς να διαβάσει δισκέτες. Στο service που πήγα, μου είπαν ότι η κεφαλή είχε απορρυθμιστεί. Το service μου κόστισε 2.000 δρχ. Μου είπαν επίσης πως, αν συνέχιζα έτσι, το drive θα ήταν για πέταμα, γιατί σιγά - σιγά απορρυθμίζεται πιο εύκολα και η μόνη θεραπεία είναι η αλλαγή του drive. Όταν το ξαναπήρα, φορμάρισα όλες τις δισκέτες στα 39 tracks, αλλά παρ' όλα αυτά μου ξαναχάλασε, μετά από 2 μήνες. Τη βλάβη αυτή την έχουμε πάθει εγώ και 3 ακόμη φίλοι μου και από αυτό συμπεραίνω ότι θα πρέπει να υπάρχουν ακόμη πάρα πολλοί «παθόντες».

Τελειώνοντας, θα ήθελα να πω σε όλους τους χρήστες των 6128 ότι το καλύτερο που θα μπορούσαν να κάνουν είναι να φορμάρουν τις δισκέτες τους στα 39 tracks ΤΩΡΑ. Κάθε δισκέτα με 41 tracks παρεκκλίνει την κεφαλή από το σωστό track. Ίσως το επόμενο πρόγραμμα που θα φορτώσετε να είναι το τελευταίο πριν το ζζζζ .... τακ τακ .... ζζζζ .... τακ τακ!

Ένας ταλαιπωρημένος user
Γιώργος Κανατάς

***Π**ράγματι, το πρόβλημά σου είναι αρκετά μεγάλο, αλλά νομίζω ότι κακώς αντιγράφεις δισκέτες μέχρι το 41 track. Σε όλα τα προγράμματα που κυκλοφορούν, αν είναι κλειδωμένα, το κλείδωμα υπάρχει στο 40 track και όχι στο 41, ακριβώς επειδή γνωρίζουν ότι αρκετά drives δεν μπορούν να διαβάσουν το 41 track. Τώρα, το ότι η κεφαλή σου απορρυθμίστηκε ξανά ήταν μάλλον φυσιολογικό. Από τη στιγμή που έγινε η αρχή, είναι επόμενο να σου ξαναδημιουργηθούν παρόμοια προβλήματα. Επίσης, όταν φορμάρεις μια δισκέτα, είτε σε 39 είτε σε 41 tracks, το AMSDOS και το CP/M χρησιμοποιούν έτσι κι αλλιώς μόνο το 39. Δηλαδή, αν έχεις φορμάρει μια δισκέτα στα 41 tracks, δεν είναι απαραίτητο να την ξαναφορμάρεις στα 39. Τα δύο τελευταία tracks μένουν πάντα απείραχτα, είτε έχουν φορμαριστεί είτε όχι. Τέλος, όσον αφορά το αν πρέπει να αγοράσεις καινούργιο drive ή όχι, αυτό εξαρτάται: Αν αυτό που έχεις τώρα εξακολουθεί να σου κάνει τα ίδια, τότε δεν έχεις άλλη επιλογή. Αν σταματήσεις τις αντιγραφές στα 41 tracks, ίσως να γλυτώσεις την αγορά καινούργιου drive.*

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Πού και πώς μπορώ να αποκτήσω τα παρακάτω καινούργια παιχνίδια για το Spectrum:

α) F-16 Combat pilot.

β) Night Raider (B-52).

Επίσης, θα ήθελα να μου πείτε πού και πώς μπορώ να αποκτήσω τα εξής παλιά παιχνίδια για το Spectrum:

α) ACE I β) Hunter Killer γ) The Dambusters δ) Raid over Moskow ε) Test Drive.

Σ. Βουραζέρης
Σάμος

Μπορείτε να τα παραγγείλετε από τη Software Boutique (αν υπάρχουν στον κατάλογο που δημοσιεύεται σε κάποια από τις σελίδες μας) και στα περισσότερα computer shops.

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

Είμαι ένας κάτοχος Newbrain, με μονάδα δίσκου και κασετόφωνο. Θα ήθελα να μου απαντήσεις σε διάφορα ερωτήματα:

1) Στο τεύχος 50, δημοσιεύσες την ύλη των προηγούμενων τευχών σου, η οποία έχει περιεχόμενα για τον υπολογιστή μου. Πώς μπορώ να αποκτήσω αυτά τα τεύχη;

2) Υπάρχει κανένας άλλος χρήστης, που να ζήτησε αλληλογραφία για ανταλλαγή προγραμμάτων και γνώσεων; Ποιός;

3) Μπορείς να μου προμηθεύσει προγράμματα - εφαρμογές - παιχνίδια για τον υπολογιστή μου; Πού μπορώ να βρω προγράμματα; Υπάρχει ποικιλία προγραμμάτων;

4) Τι επιπρόσθετες συσκευές υπάρχουν και τι αναλώσιμα για τον υπολογιστή μου; Πού μπορώ να τα βρω;

Αλληλογραφία

5) Το virus χτυπάει τον υπολογιστή μου;

Κ. Λαζάρου
Νάουσα

Δεν έχεις παρά να μας πάρεις κάποιο τηλέφωνο. Για άλλους χρήστες - κατόχους Newbrain δεν έχουμε συχνά νέα, αλλά ελπίζουμε έπειτα από τη δημοσίευση του γράμματός σου να έχουμε ανταπόκριση. Δυστυχώς, η εποχή του Newbrain έχει πια περάσει. Το συμπαθέστατο κατά τα άλλα μηχανάκι έχει μείνει σχεδόν μόνο του στην ελληνική αγορά υπολογιστών. Όσο για το virus, μπορεί να «πειράξει» τον υπολογιστή σου, αν χρησιμοποιείς auto boot δισκέτες. Για να σου κάνει όμως κακό, θα πρέπει πρώτα να το γράψει κάποιος. Κι ευτυχώς, λόγω λιγοστών users, δεν έχουμε ακούσει μέχρι τώρα τίποτε για Newbrain virus (αντίθετα με τα PCs, όπου κάθε user καλλιεργεί το δικό του προσωπικό μικρόβιο).

AMSTRADOΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (2)

Διαβάζω εδώ και ένα χρόνο το περιοδικό σας και το έχω βρει πραγματικά καλό. Θα ήθελα όμως να εκφράσω ένα παράπονο. Όπως θα ξέρετε, το περιοδικό αργεί να έρθει στην επαρχία. Έτσι, εγώ και πολλοί φίλοι μου δεν μπορούμε να παραγγείλουμε δισκέτες με παιχνίδια.

Και αυτό γιατί η προθεσμία παραγγελίας ισχύει μόνο είκοσι μέρες. Θα ήθελα να μην υπάρχει προθεσμία παραγγελίας ή να υπάρχει μεγαλύτερο περιθώριο για παραγγελία. Ο υπολογιστής μου είναι ο Amstrad 6128.

Γ.Μπεβούδας

Νομίζω ότι δεν έχεις καταλάβει καλά: προθεσμία παραγγελίας ΔΕΝ υπάρχει! Υπάρχει όμως όριο στο χρόνο αποστολής των προγραμμάτων, κι αυτό για να μην ταλαιπωρείστε και να μην τρώτε τα νύχια σας εσείς οι users, από ανυπομονησία. Εάν μέσα σε είκοσι μέρες δεν έχουν φτάσει σε σας τα παιχνίδια, τότε θα χρειαστεί να επικοινωνήσεις μαζί μας. Τα κουπόνια μπορείς να τα συμπληρώσεις και να τα στείλεις όποτε εσύ θέλεις. Θα πρέπει βέβαια να έχεις υπ' όψη σου τις ανατιμήσεις που πιθανόν να προκύψουν κατά τη διάρκεια της ταχυδρόμησης της παραγγελίας σου (οι οποίες βέβαια ποτέ δεν είναι υπερβολικές).

ΕΙΣΟΔΟΣ ΠΡΟΣ ΨΗΤΟ

Μπαίνοντας κατ' ευθείαν στο «ψητό» θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι πραγματάκια:
α) Μπορεί η Amiga 500 να δεχτεί το 1901 monitor της Commodore ή μόνο του 1081 και το 1084; (Μιλάμε πάντα για Commodore).
β) Είναι stereo το 1901;
γ) Υπάρχει emulator για την Amiga 500, που να γίνεται CBM 128;
δ) Το drive 1010 για την Amiga 500 είναι 5 1/4 ή 3 1/2 ιντσών;
ε) Ποιό - κατά την κρίση σου - computer έχει μέλλον, η Amiga 500 ή ο CBM 128D;
στ) Ποιό από τα δύο ευνοεί την επαγγελματική χρήση;
ζ) Ποιό έχει καλύτερη ποιότητα (την απάντηση την ξέρω βέβαια) για games και ποιό μεγαλύτερη ποσότητα;
η) Τι περιέχει το πλήρες σετ της Amiga 500;
θ) Απ' ό,τι είδα σε μερικές διαφημιστικές σελίδες του Pixel, η τιμή της Amiga 500 (χωρίς monitor) κυμαίνεται μεταξύ 120.000-150.000 δραχμών. Όμως, σε ένα παλιό σχόλιό σου, έγραψες ότι μπορούν να βρεθούν καλύτερες τιμές, αν ψάξει κανείς. Αληθεύει αυτό;
ι) Τέλος, πιστεύεις ότι θα ήταν καλό να δώσω τον CBM 128D μου και να πάρω την Amiga 500;
κ) Τι ομάδα είναι ο κ. Λεκόπουλος, ο κ. Μιχόπουλος και ο Αρχισυντάκτης;

Δ. Κωνσταντέλλος

α) Όχι, το 1901 είναι αρκετά ακατάδεχτο monitor. Δεν έχει υποδοχή scart και για να συνδεθεί χρειάζεται μετατροπές στο εσωτερικό του κύκλωμα, πράγμα το οποίο κάνει μόνο μια ανεξάρτητη εταιρία στην Αγγλία. β) Όχι, δεν είναι stereo. Σχεδιάστηκε με βάση τις ανάγκες των Commodore 64 και 128, τα οποία, ως γνωστόν, δεν είναι στερεοφωνικά. Γιατί να είναι εκείνο; γ) Όχι, μόνο για τον 64 (ας μην ξεχνάμε ότι ο 128 είναι και 64). δ) Το drive με κωδικό 1010 είναι drive 3 1/2 ιντσών, πανομοιότυπο με το εσωτερικό drive της Amiga. ε) Όποιο «φαίνεται» περισσότερο αυτή τη στιγμή στην αγορά (ο νοών νοείτω!). στ) Κανένα, αν συγκριθούν με κάποιον συμβατό υπολογιστή. Μεταξύ τους, όμως, δεν είναι τόσο εύκολα τα πράγματα, όσο φαίνονται. Ο C128 συνοδεύεται από το CP/M, το οποίο είχε τη φήμη του «καθαρόαιμου» επαγγελματικού συστήματος, πριν την εξάπλωση των PCs. Δυστυχώς, το software που το υποστηρίζει είναι πια ελάχιστο. Έτσι, μένει η Amiga, η οποία έχει τη δυνατότητα να υποστηρίζει πολύ πιο σύνθετα και απαιτητικά προγράμματα (λόγω hardware), τα οποία όμως ακόμα ... δεν υπάρχουν. Οι πιθανότητες όμως να κυκλοφορήσουν είναι πολύ μεγαλύτερες για την «κυρία Α». ζ) Πρώτο σκέλος: ο νοών ξανανοείτω! Δεύτερο σκέλος: Ο Commodore 64, ο οποίος είναι η κρυφή προσωπικότητα του C128. η) Το σετ περιλαμβάνει την Amiga (φυσικά), το τροφοδοτικό της, τις δισκέτες με την Amiga Basic και utilities και τα manuals. θ) Αν η δραχμή είναι σταθερή, αν η Commodore δεν αποφασίσει να ρίξει τις τιμές των μοντέλων της κι αν δεν υπάρχουν παράλληλοι αντιπρόσωποι, τότε η τιμή της Amiga είναι πάντα σταθερή. Επειδή όμως σίγουρα κάποιο από τα παραπάνω αλλάζει κάθε λίγο, δεν έχετε παρά να ψάξετε: οι τιμές μπορεί να είναι όντως χαμηλότερες (ή και υψηλότερες). ι) Ο νοών ξαναξανανοείτω! κ) Ο κ. Λεκόπουλος και ο Αρχισυντάκτης δηλώνουν σύσσωμα φανατικοί του ένδοξου τριφυλλιού (Μπρρρρ!!!!) ενώ ο κ. Μιχόπουλος είναι εκ γενετής οπαδός του ένδοξου Οδυσσέα Κορδελιού.

ΥΠΟΨΗΦΙΟΤΗΤΕΣ

Είμαι ένας υποψήφιος αγοραστής μιας Amiga 500 ή μιας Amiga 2000. Θα ήθελα να σε ρωτήσω για τα δύο μηχανήματα:
α) Μπορεί η Amiga 2000 να τρέξει το ίδιο software με την Amiga 500; Κι αν όχι, υπάρχει κάρτα που να τη μετατρέπει;
β) Έχει η Amiga 2000 θύρες για joystick, light pen, printer, mouse κ.λπ.;
γ) Παίρνει η Amiga 2000 σκληρό δίσκο;
δ) Είναι η Amiga 2000 συμβατή με IBM PC/XT/AT;
ε) Κατά τη γνώμη σου, ποιό είναι καλύτερο μηχάνημα;
στ) Πόση χωρητικότητα έχει η σύνδεση 5 1/4 ιντσών της Amiga 2000;

Α. Δεληπαμίδης

α) Βέβαια, βέβαια. Όσο PC-DOS κι αν τρέχει, μια Amiga είναι πάντα μια Amiga. β) Ό,τι υπάρχει στην A500 υπάρχει και στην A2000. Άρα και όλα αυτά που εννοείς. γ) Ναι. δ) Ναι, αυτή άλλωστε είναι και η διαφορά της με τη μικρή της αδελφή. ε) Μα και οι δυο Amiga είναι! στ) Η χωρητικότητά της είναι η γνωστή των 3 1/2 ιντσών στο Amiga mode και η γνωστή των PC XTs στο PC mode.

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ TURBO ΣΕ SUPERTURBO

Είμαι ένας Turbo-X user και θα ήθελα να μου απαντήσεις στις πιο κάτω ερωτήσεις:
1) Τι πρέπει να βάλω στον computer, ώστε να μη χρησιμοποιώ τον εξομοιωτή (simcga);
2) Τι πρέπει να κάνω για να μεγαλώσω τη μνήμη;
3) Ποιά κάρτα πρέπει να βάλω, για να μπορώ να τρέχω όλα τα προγράμματα;
4) Ποιά κάρτα μου χρειάζεται, για να μπορώ να χρησιμοποιώ joystick ή ποντίκι; Έχω μόνο τη βασική configuration του υπολογιστή.

Δ. Κυριακόπουλος

1) Είναι πολύ απλό: να προσθέσεις την κάρτα γραφικών CGA, που λείπει από το συμβατό σου. Αυτός είναι άλλωστε και ο λόγος, για τον οποίο χρησιμοποιείς τον εξομοιωτή. 2) Να προσθέσεις κάποια κάρτα επέκτασης μνήμης. Συνεννοήσου με την αντιπροσωπία γι' αυτό. 3) Δεν υπάρχει κάρτα «γενικής χρήσης», για το software των PCs. Όσα προγράμματα τρέχουν σε κάρτα hercules, συνήθως δεν λειτουργούν στη CGA και αντίστροφα. Συνήθως χρειάζεται να γίνει κάποιο installation. 4) Η κάρτα του joystick

δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο όνομα. Ονομάζεται απλά joystick card. Για το ποντίκι, δεν χρειάζεται ιδιαίτερη κάρτα. Τα περισσότερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά συνδέονται στη σειριακή θύρα του υπολογιστή.

ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΝ ΕΝΟΧΟ

Το πρόβλημά μου έχει σχέση με μια κασέτα και το κασετόφωνο του Commodore 64. Ένα παιδί μου έγραψε μια κασέτα με 8 παιχνίδια και μια μέρα πήρα από ένα φίλο μου το Final Cartridge II και φόρτωσα την κασέτα. Από τότε, αυτή η κασέτα δεν μου ξαναφόρτωσε. Τι πρόβλημα υπάρχει; Φταίει γι' αυτό το κασετόφωνο, ο υπολογιστής ή η κασέτα;

Χ. Λιόλιος
Νίκαια

Μάλλον η κασέτα, εκτός κι αν έχεις πειράξει το αζιμούθιο του κασετοφώνου. Πάντως, προτού τα βάλεις με την κασέτα, καλά θα κάνεις να βρεις κάποια ταινία ελέγχου του αζιμουθίου (κυκλοφορούν πολλές τέτοιες) και να κάνεις ένα τσεκ-απ στο datacorder. Το Final Cartridge που αναφέρεις προφανώς «δεν ξέρει τίποτε για το φόνο».

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ SPECTRUM

Είμαι κάτοχος ενός Spectrum 48 2 χρόνια περίπου και είμαι ευχαριστημένος και από τον ίδιο, αλλά και από τα πολυάριθμα παιχνίδια που έχω στην κατοχή μου. Όμως, υπάρχει ένα πρόβλημα: α) Δεν ξέρω τι σημαίνει ακριβώς η λέξη Randomize και β) Θέλω να μου πεις αν υπάρχει ειδικό port, για το microdrive του Spectrum ή για printer.

Γ. Τσόης

Όπως θα έχεις διαβάσει στο manual, οι τυχαίοι αριθμοί που δίνει RND δεν είναι πραγματικά τυχαίοι, αλλά ψευδοτυχαίοι. Υπάρχουν στα system variables δύο bytes, τα οποία χρησιμοποιούνται από τη συνάρτηση που δίνει τους τυχαίους, για να υπολογίζεται ο επόμενος αριθμός RND. Η εντολή Randomize δίνει κάποια τιμή σ' αυτά τα bytes. Όσο για το «ειδικό port» που αναφέρεις, δεν ξέρω τι ακριβώς εννοείς με τον όρο: hardware ή firmware port; Αν εννοείς hardware port, το μόνο που υπάρχει στο Spectrum είναι το κλασικό του expansion port. Πάντως, τα περισσότερα περιφερειακά επιτρέπουν να συνδέσεις και άλλο περιφερειακό σε σειρά. Αν εννοείς firmware port, τότε ο εκτυπωτής είναι στο port 251 και το microdrive νομίζω είναι στο port 253.

AMSTRAD MODULATOR

Θα ήθελα να με βοηθήσεις σε ορισμένες απορίες μου:

α) Το TV modulator στον Amstrad 6128 είναι μια καλή ιδέα; Δηλαδή έχει ικανοποιητική απόδοση, που να μπορεί να συγκρίνεται με την έγχρωμη οθόνη του CPC;

β) Έχω ακούσει ότι το TV modulator ίσως χαλάσει την τηλεόραση στην οποία θα το συνδέσεις. Αληθεύει αυτό; Και αν ναι, κατά πόσο;

γ) Ένα TV modulator μας δίνει και ήχο;

Β. Θεοδωρίδης

Όχι και τόσο. Το modulator του CPC είναι από μέτριο έως κακό, οπότε... Όσον αφορά κάποια πιθανή βλάβη στην τηλεόραση αυτά είναι προλήψεις. Αντίθετα με τα άλλα modulators, αυτό του Amstrad δεν δίνει σήμα ήχου στην τηλεόραση.

COMPUTERS

SPECTRUM + 2 με 30 παιχνίδια και βιβλία (20.000). Δύο ZX MICRODRIVES + Interface 1+ 25 cartridges (25.000). Monitor PHILIPS για SPECTRUM/ COMMODORE (20.000). ΝΙΚΟΣ 8064423.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX- Spectrum, + εκτυπωτής Seikosha GP-50, Data Recorder DR201, Currah- μSpeech, Turbo Interface, Joystick, βιβλία, περιοδικά ΜΟΝΟ 59.000 δρχ. ΕΠΙΣΗΣ 1.000 προγράμματα σε 60 κασέτες ΜΟΝΟ 20.000 δρχ. Τηλ. 6923773 Βαγγέλης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! COMMODORE-64 (Νέο) με κασετόφωνο (43.000) + ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 10845 με εγγύηση ισχύουσα (75.000) + DISK DRIVE 1541C (35.000) + Action replay MK III (8.000). + Manuals + 30 κασέτες με 450 προγράμματα + 100 Δισκέτες γεμάτες + Δισκετοθήκες + Περιοδικά. ΟΛΑ ΜΑΖΙ ή ξεχωριστά!!! Λόγω αναχώρησης για εξωτερικό. Προλάβετε 7752240.

COMMODORE - 64 + κασετόφωνο + F. Cartridge III + mouse + 3Joysticks + βιβλία + περιοδικά + ATARI 2600 + κασέτες όλα 85.000. Τηλ. 0894-22610 ΜΙΧΑΛΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 64: • Μόνιτορ (Sanyo) • Κασετόφωνο • Joystick • Κασέτες. Τιμή έκπληξη. Πληροφορίες στο 9347798.

AMIGA 500 Έγχρωμο μόνιτορ Commodore 1084 50 δισκέτες με προγράμματα άριστη κατάσταση 160.000. Κώστας 8612083.

AMIGA A500 1 JOYSTICK 12 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗ SCART TV 80.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ. 5743457.

COMMODORE 128D στο κουτί + 100 GAMES COMMODORE 128 + 1570DD + DATASSETE + GAMES ΤΗΛ. 8061138 Νίκος 8027440 Γιάννης.

COMMODORE 64 ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ + κασετόφωνο + παιχνίδια + καλύμματα ΥΠΕΡ-ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ 50.000. Γιάννης ως τις 7:00 μ.μ. : 5017790.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! COMMODORE 64, σχεδόν αχρησιμοποίητο + Drive 1541 + Joystick + Δισκέτες, κασέτες ΜΟΝΟ 65.000. Τηλ. 7245583 ΚΩΣΤΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad CPC 6128 έγχρωμος - άριστη κατάσταση + ειδικό φίλτρο για προστασία ματιών + δεύτερο drive 5,25" (2 κεφαλών, MTES) εγγύηση 3 μηνών + δισκετοθήκη με χωρίσματα και κλειδί χωρητικότητας 100 δισκετών 5,25" + ελληνικό βιβλίο οδηγιών χρήσεως + 230 δισκέτες 5,25" + 5 δισκέτες 3 ίντσ. + 300 παιχνίδια (Renegade 3 - Barbarian II) + οδηγίες, χάρτες + αντιγραφικά + utilities, εφαρμογές + περιοδικά, αφίσες. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ Ή ΟΛΑ ΜΑΖΙ. Πληρ. ΚΩΣΤΑΣ 5132919.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΓΕΡΜΑΝΙΚΩΝ Προδιαγραφών 10 μηνών με 10 δισκέτες γεμάτες προγράμματα 70.000. ΘΟΔΩΡΟΣ 8041584.

AMSTRAD 6128 πωλούνται έγχρωμος + πράσινος με πολλά προγράμματα + δισκέτες + εφαρμογές + περιοδικά κ.λπ. Τηλ. 6910192 και 6921026.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με έγχρωμο monitor σε άριστη κατάσταση και με αρκετά προγράμματα και παιχνίδια. Τηλ. 2816260.

AMSTRAD 6128 πράσινος + 100 προγράμματα + περιοδικά + φίλτρο + MODEM (συσκευή συνομιλίας μέσω τηλεφώνου): 63.000! Νίκος 4111461.

AMSTARD 6128. ΠΡΑΣΙΝΟΣ ελληνικό manual δισκέτες με προγράμματα βιβλία ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ τιμή 60.000, τηλέφωνο 5732626, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 1640 2 floppies και 200 δισκέτες software 6 μήνων 140.000, τηλ. 9733813, 9731579.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση. Προγράμματα, ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ κ.λπ. Δημήτρης 2025026.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ 6128 πράσινος joystick δισκέτες φανταστικά παιχνίδια επαγγελματικές εφαρμογές manual βιβλία περιοδικά. ΤΙΜΗ ΣΟΥΠΕΡ ΕΚΠΛΗΞΗ 9940482 ΑΝΤΡΕΑΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος + 53 δισκέτες (270 games - εφαρμογές - γλώσσες - αντιγραφικά - εκπαιδευτικά) + δισκετοθήκη + joystick + βιβλία + περιοδικά - 80.000. ΤΑΣΟΣ 9344698.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ AMSTRAD 464 πράσινος + ελληνοαγγλικό manual + 108 προγράμματα (μαθηματικά, αντιγραφικό, παιχνίδια + 4 βιβλία χρήσιμα). Τηλ. 5734153 Νίκος (τιμή = 54.000).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad έγχρωμος 6128 με Joystick 15 δισκέτες 45 games τιμή συζητήσιμη. Αντώνης 9816977.

AMSTRAD CPC 464 40 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ JOYSTICK και ΒΙΒΛΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ + ΞΕΝΑ 40.000 δρχ. ΑΡΗΣ ΤΗΛ. 9919194.

ATARI 520 ST με έγχρωμο THOMSON και διπλό drive 1MD CUMANA, μαζί με όλα τα τελευταία προγράμματα πωλείται σε καταπληκτική τιμή. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!! ΤΗΛΕΦΩΝΟ 8971362.

ATARI 520ST πωλείται με 3 drives, προγράμματα, βιβλία τηλ. 2517668 (απόγευμα).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CONTEC MK II J εντελώς αχρησιμοποίητο. Αγοράστηκε πριν 8 μήνες αλλά δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου λόγω αναβολής σπουδών τιμή ευκαιρίας. Από 5 μ.μ. - 12 μ.μ. 2629032 - 2628441 ΝΙΚΟΣ.

APPLE II C + Monitor + Mouse + πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ και άλλα προγράμματα + περιοδικά + βιβλία εκμάθησης + δισκέτες, πωλείται σε καλή τιμή. ΑΛΕΚΟΣ 9350027, 6:30 μ.μ. - 9:30 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI PC ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΛ. 9750871 ΝΙΚΟΣ (ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ).

SOFTWARE

SPECTRUM 48 - 128. Έχω όλα τα καινούργια προγράμματα που υπάρχουν στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Εγγυημένο φόρτωμα - Φθηνές τιμές - Γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. 2525863 Κόζιαρης Νικήτας, Σαλαμίνος 3, Ν. Φιλαδέλφεια.

SPECTRUM: ΟΛΑ τα γνωστά παιχνίδια, καινούργια και παλιά σε χαμηλές τιμές. ΠΡΟΣΦΟΡΑ στα 10 δωρεάν 1. ΤΗΛ. 9918026 ΛΕΥΤΕΡΗΣ Αγγελόπουλος, Βοιωτίας 12.

SHOP SOFTWARE - AMIGA - C64 - IBM - 6128 - ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ και πιο φθηνά προγράμματα και games. Αντικαταβολές παντού. Τηλ. 9426079. Δημήτρης, Ζησιμοπούλου 22, Π. Φάληρο.

COMMODORE 64 - AMIGA!!! Προγράμματα διαλογής σας από 100 και 150 δρχ. αντίστοιχα. Κασέτα - δισκέτα. Τεράστια συλλογή - μεγάλες προσφορές

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

πολλά δώρα!!! ΤΗΛ. 8612475. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

COMMODORE 64-128 AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! - ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420. Άνω Πετράκη, Ασκληπείου 100, Πειραιάς.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. ή 10 παιχνίδια διαλογής σας 1.000 δρχ. σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64/ AMIGA!!! Πρόγραμμα μόνο 40 δρχ.!!! Δωρεάν GAMES της Amiga στον Commodore. Δισκέτα/Κασέτα!!! Στα 15 τα 3 ΔΩΡΟ!!! ΤΗΛ. (0822) 22430 - 22025, Χαράλαμπος ή 22209 Μανώλης. Καστέλλι Κισάμου, Χανιά.

COMMODORE 64!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ προγράμματα!!! ΦΟΒΕΡΕΣ τιμές!!! ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! Παραλαβές ΚΑΘΕ εβδομάδα από εξωτερικό!!! COMMODORE SOFTWARE CLUB!!! 7752240. Κώστας Πανοτόπουλος, Αγίας Λαύρας 30, Γουδί.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

CHRISOFT COMMODORE 64 Δισκέτα - κασέτα. Έχω ΟΛΑ τα καινούργια. Σχεδόν ΔΩΡΕΑΝ 20 Δραχμές το πρόγραμμα. 2525092 ΜΑΤΖΟΥΚΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΝΙΓΔΗΣ 27, Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ.

AMIGA SOFTWARE: Ο,ΤΙ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ στο χώρο των GAMES και των UTILITIES!!! ΟΛΑ ΤΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ!!! Συνεχής ανανέωση! ΤΑΧΥΤΗΤΑ, ΥΠΕΥΘΥΝΟΤΗΤΑ, ΦΙΛΙΚΟΤΗΤΑ, Προλάβετε!!! ΤΗΛ.:0394/23812, 23069. Κώστας Ιωαννίδης, Τσακμάνη 39, Λαγκαδάς.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλούνται 10 δισκέτες γεμάτες με πολλά από τα καλύτερα παιχνίδια για C64 μόνο 3.100 δρχ. 081/256754. Φουντουλάκης Στράτος, Λεβήνου 62.

AMIGA GAMES UTILITIES περιφερειακά. MIDI PROFESSIONAL SAMPLER EXPANSION RAM. Ελληνικό SOFTWARE. MANUAL. 2475030 ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4, ΛΙΟΣΙΑ, ΑΘΗΝΑΙ.

AMSTRAD 6128, 464, 664 τεράστια συλλογή για ΔΙΣΚΕΤΑ ΚΑΣΕΤΑ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ υπάρχει τεράστια συλλογή από αρχεία, αποθήκες αντιγραφικά, HARD DISC SOFTWARE, σχεδιαστικά, μουσικά, εκπαιδευτικά και ό,τι άλλο σκεφτείς. ΑΚΟΜΑ ερωτικά παιχνίδια και χιλιάδες παιχνίδια. Μερικά καλά ακυκλοφόρητα DOUBLE DRAGON, RUNNING MAN, F 18 INTERCEPTOR, DEFENDER OF KROWN, FALCON F-16, IN-

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ Computers

☐ Software

☐ Περιφερειακά

☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

GRID'S BACK, OUT RUN EUROPA, WHAT'S SOCCER, EXPLODING FIST +, MEGA, BOULDER DASH, CORRUPTION, VIGINLANTE, VICTORY ROAD II, FREE KICK, RED HEAT, ROGER RABBIT, RUN THE GAUNTLET. Σε κάθε αγορά προγραμμάτων Δώρο ένα πρόγραμμα. Στέλνουμε παντού παράδοση αυθημερόν. ΑΚΟΜΑ Ανταλλαγές πωλήσεις υπολογιστών DRIVE 5 1/2" AMSTRAD 6128-464, JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΒΙΒΛΙΑ, mouse AM7 AMSTRAD κ.ά. ΤΗΛ. 9702734 ΣΤΑΣΙΝΟΠΟΥΛΟΥ 31. Απέναντι από το νεκροταφείο Μπραχαμίου "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128 ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΠΑΛΙΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ ΛΟΝΔΙΝΟ. ΠΕΡΙΚΛΗΣ ΓΡΑΜΠΑΣ. Γ. Παπανδρέου 7, Ζωγράφου, 7793137.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ!!! * PATRAS AMSTRAD CLUB!* Σας προσφέρουμε πέντε GAMES ΔΩΡΕΑΝ στην αγορά δέκα!!! Διαθέτουμε όλα τα καινούργια διαφημιζόμενα προγράμματα - παιχνίδια σε χαμηλότερες τιμές. Μοναδικοί στη διακίνηση software (ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ!). ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ "A.C.S." ΑΓΓΛΙΑΣ * ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΙΣ ΑΠΟΜΙΜΗΣΕΙΣ * Επικοινωνήστε: (061) 328-260. Κώστας Γιαννόπουλος - Αράτου 27 - Πάτρα. Προτίμηση Σαββατοκύριακα ή 5-8 μ.μ. και ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ! Σας ευχόμαστε ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!!!

AMSTRAD KOSTAS CLUB !!! Αν δεν θέλετε να ΤΑΛΑΙΠΩΡΗΘΕΙΤΕ ΤΩΡΑ, με τη ζέστη, ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ να βρείτε το ΠΑΙΧΝΙΔΙ που ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ (σε κασέτα ή δισκέτα), επικοινωνήστε τώρα με το KOSTAS CLUB. Έχουμε όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ που βλέπετε σε διαφημιστικά ή άλλες αγγελίες. ΠΡΟΣΟΧΗ!!! όμως σε ΨΕΥΤΟΤΙΤΛΟΥΣ ή ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ παιχνίδια. ΤΕΡΜΑ πια τα ΨΕΜΑΤΑ ή ΚΟΡΟΪΔΙΕΣ. Αν πάρετε 5 παιχνίδια ΓΙΝΕΣΤΕ ΜΕΛΟΣ και μπορείτε να ΠΑΡΕΤΕ τα ΔΩΡΑ που σας ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ!!! ΤΙΜΕΣ: όχι φανταστικές ή ασυναγώνιστες ή απλά χαμηλές αλλά ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: Για το AMSTRAD KOSTAS CLUB (061) 322071 τον Κώστα, ή ΓΡΑΨΤΕ την ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ: Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ. ΚΩΣΤΑΣ ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ.

AMSTRAD 6128-464. Οποιοδήποτε GAME διαβάζεις σε ελληνικά - ξένα περιοδικά ΥΠΑΡΧΕΙ στο 4964248 Σιούφας Γιάννης, ΣΠΕΤΣΩΝ 35-37, ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ.

AMSTRAD 6128-464. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ πολλά ακυκλοφόρητα. ΕΡΩΤΙΚΑ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Υπάρχουν: RENEGADE 3-BOBORUN GAUNTLET - subway vigilante - Running man-Xenon: ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ: RED HEAT - Real Ghostbusters, Storm Trooper. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τιμές φανταστικές ΜΙΧΑΛΗΣ. ΤΗΛ. 7653759 "MAIKL SOFT". ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8 ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

AMSTRAD SOFTWARE. Τεράστια ποικιλία από παιχνίδια, επαγγελματικά, Utilities σε δισκέτες. Απίθανες τιμές. 6521556 - 8825668 Κώστας Μπανίτσας, Φανερωμένης 32, 15562 Χολαργός.

AMSTRAD cpc 6128 μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών: TIGER ROAD - OUTRUN - BATMAN 2 κ.ά. τηλ.: 031-428-856 Αντώνης Τζίκας, Χιλής 65, Θεσ/νίκη.

ΓΙΑ AMSTRADόβιους 6128: Η επανάσταση σε ADVENTURES, ROLE - PLAYING & ARCADE παιχνίδια συνεχίζεται με HEATHER GODDESSES, INGRID'S BACK, SILICON DREAMS, JINXTER, PIRATES, HEROES OF LANCE, BARD'S TALE, τα κλασικά GNOME RANGER και KNIGHT ORC με οδηγίες, χάρτες, tips, ΔΩΡΑ. Αντικαταβολές σε ασυ-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ναγώνιστες τιμές. Υπάρχουν CRAZY CARS 2, RUN THE GAUNTLET, BARBARIAN 2 WEREWOLVES, TITAN, SUMMER GAMES 2, VINDICATORS, RENAGADE 3, POWERPLAY, DISCOLOGY V5.2, και εκατοντάδες άλλα. Περιμένουμε ΕΝΤΕΛΩΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ GAMES από εξωτερικό. Τηλεφωνήστε 0842-22992. ΘΑΝΑΣΗΣ ΧΡΥΣΟΣ, Πάροδος Αγ. Γεωργίου, 72200 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ ΚΡΗΤΗΣ.

AMSTRAD 6128: Διαθέτουμε τα πιο ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ Games σε τιμές εκπληκτικές (από 100 δρχ.). Στην αγορά 10 παιχνιδιών 5 παιχνίδια δώρο. Στα 3,1 δώρο. Εισαγωγή από Αγγλία. Συνεχής ανανέωση. Αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα. Εγγυημένη εγγραφή. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, 0392/51-953 ή 031/220-761.

GREEK AMSTRAD 6128 CLUB. Το πρώτο ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ CLUB στην ΕΛΛΑΔΑ. Το 1 200, τα 10 1.700, τα 20 3.300. Δεχόμαστε ΔΙΣΚΕΤΕΣ να γράφουμε τα παιχνίδια. Παιχνίδια γράφονται σε 3", 5 1/4". ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Φτηνή ΔΙΣΚΕΤΑ 650. ΜΕ 2.000 γίνεστε μέλος ΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΟΛΑ τα παιχνίδια αυτού του ΜΗΝΑ. Μην ΞΕΧΝΑΤΕ τα ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ. Τηλέφωνο 0631-23449. Λέμε ΑΛΗΘΕΙΑ, ΕΝΑ τηλέφωνο ΘΑ ΣΑΣ ΠΕΙΣΕΙ και συνεχής ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ ΜΕΡΙΚΑ ΜΑΪΟΥ: VINDICATORS, PACLAND II, 4x4, VICTORY ROAD III, SPACE RACER, WEC LE MANS, THE DEEPSUBWAY VIGILANTS, SAS COMBAT, INTERNATIONAL RUGBY, TITAN, ASPAR G. P METER, TRIPLE COMMANDO, STREET FIGHTER II, LED STROM, GI-HERO, BILLBORRO, BLASTEROIDS, OINK, RUNNING MAN, DEFENDER OF THE CROWN, DOUBLE DRAGON, RED HEAT, FALCON, POWERDROME, OPERATION NEPTUNE, BATTLEHAWKS 1942, TEST DRIVE, F-18 INDERCEPTOR, STREAP POKER, CIRCUS GAMES, NETHERWORLD, TETRIS, COLUSPON, PARATS, DISCOLOGY 5.1, DISCOLOGY 6.5, (ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ), ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ, ΠΡΟΠΟ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, UTILITIES, ΕΡΩΤΙΚΑ, ADVENTURES, SUPERFORMAT (512 K) 1000 κ.ά. ΧΡΗΣΤΟΣ ΦΙΛΙΠΠΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΙΛΑΟΥ ΤΡΙΚΟΥΠΗ 36, ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ ΤΚ 30200.

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΑ προγράμματα 1) ASTROCALC γενέθλιο, πρόοδοι, transit, Solar Lunar returns, Synastry, Orbs. 2) Το νέο πακέτο ASTROWORD στα ελληνικά, σας κάνει ανάλυση σύνθεση και πρόβλεψη κείμενα μέχρι 20 σελίδες. ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ. ΗΧΗΤΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ, Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133, ΖΩΓΡΑΦΟΥ, ΤΗΛ. 7776582.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για IBM 100 δρχ. SPECTRUM 50 δρχ. 6128 200 δρχ. Φτηνές δισκέτες κασέτες. Θανάσης 0267-22604. Θανάσης Σφοντούρης, ΔΙΣΤΟΜΟ Βοιωτίας ΤΚ 32005.

IBM SOFTWARE: Επιστημονικά πακέτα εφαρμογές για μηχανικούς γλώσσες προγραμματισμού ολοκληρωμένα πακέτα και πολλά utilities. Όλα συνοδεύονται από manuals. Ακόμα πολύ μεγάλη συλλογή παιχνιδιών. ΠΕΤΡΟΣ - ΔΗΜΟΣ ΚΑΛΤΕΖΙΩΤΗΣ, ΤΡΙΚΑΛΩΝ 105, ΦΙΛΟΘΕΗ 15232. ΤΗΛ. 6846710.

ATARI ST/XL/XE: Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα (games, εφαρμογές, utilities, emulators κ.λπ.). Συνεχής ανανέωση από Αμερική και Ευρώπη. Όλα τα προγράμματα συνοδεύονται από manuals. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο 6817379 ή 0294-73308.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Τελευταία Προγράμματα και GAMES. Σε 3,5 inch και 5 1/4 inch. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. 7754758 και βράδυ 6520061 ΚΩΣΤΑΣ ΝΙ-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΚΟΛΑΟΥ, ΑΕΤΙΔΕΩΝ 28, ΧΟΛΑΡΓΟΣ.

IBM - COMPATIBLES. Καινούργια ακυκλοφόρητα προγράμματα, οδηγίες και λύσεις παιχνιδιών, προστασία από virus. Τηλ. 8075406 ΟΡΦΕΑΣ ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ, Αιθρίας 5, Κηφισιά.

IBM GAMES EUROPE AMSTRAD 1512 AMSTRAD 1640 OLIVETTI SINCLAIR PC καινούργια Games για όλους τους συμβατούς τηλ. 911.082 5-12 μ.μ. Παπαργύρου Γιάννης, Φιλοκίνης 32, Θεσ/νίκη.

IBM games όπως: Platoon, Crazy cars II, Running man, Larry II, Hostages, Manhattan Dealers, Fast Break κ.ά. Καθώς γλώσσες και πολλά προγράμματα. Πέτρος Μάρκου - Τηλ. 6479927 - Νέο Ψυχικό - ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500: Σε μας θα βρείτε όλα τ' ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ games, εφαρμογές, αντιγραφικά. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. Virus Free 100%. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. Κάθε 2 games 1 ΔΩΡΟ. ΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΜΟΝΟ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ!!! Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2. Τηλ. 0392/51-953 ή 031/220-761.

IBM - Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ !!! 6522656 - μετά τις 4:00. ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ, ΚΥΠΡΟΥ 97.

COMMODORE 64/128/D παιχνίδια σε κασέτα - δισκέτα όπως R-TYPE, RUNNING MAN, RENEGADE III σε τιμή ΤΡΕΛΑΣ!!! ΜΟΝΟ 100 ΛΟΓΩ ΑΛΛΑΓΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. ΑΚΟΜΑ 10 ΚΑΣΕΤΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ GAMES '88-89 ΜΟΝΟ 7.500 ΚΑΙ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΟΘΗΚΗ ΔΩΡΟ!!! ΤΗΛ (0822) 22129 από γευμα - 23440 πρωί. ΘΕΟΔΟΣΑΚΗΣ ΜΑΝΟΣ, ΟΔΟΣ ΗΡΩΩΝ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ.

ΚΑΤΙ ΝΕΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ! AMSTRAD CLUB. Προγράμματα - Εφαρμογές - Pokes - Έντυπα - Programming - Hacking. Τηλεφωνήστε 6399324 - 6380417 ή γράψτε: Αντικαταβολές παντού. ΛΙΒΕΡΗΣ ΑΛΕΞΗΣ, ΚΟΥΜΟΥΝΔΟΥΡΟΥ 17, 15341 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ. ΤΗΛ. 6380417.

QL USERS, ΤΟ SOLUTION, το πρόγραμμα που μετατρέπει το QL σε ένα ΑΛΗΘΙΝΟ IBM ΣΥΜΒΑΤΟ ΕΦΤΑΣΕ. Αγοράστε αυτό ή κάποιο άλλο πρόγραμμα. 6666797. Γιώργος ή κ. Δημήτρης. Γιώργος Κωνσταντόπουλος, ΚΑΝΑΡΗ 21, ΠΑΛΛΗΝΗ.

ΓΕΝΙΚΑ

ΑΠΟΘΗΚΗ Computers προσφέρει σε καταπληκτικές τιμές ATARI 520 STFM,& AMIGA 500, AMSTRAD 1640, εκτυπωτές CITIZEN και AMSTRAD, F. DISK DRIVES, HARD DISKS. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΑΤΑRI 520 STFM 83.000!!! I.C.B. 6380411-6399738.

ΑΠΟΘΗΚΗ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ AMIGA 500 117.000, AMSTRAD 6128 60.000, AMIGA SOFTWARE GAMES 300 ΔΡΧ. Κος ΝΙΚΟΣ, ΠΛΑΤΕΙΑ ΟΜΟΝΟΙΑΣ 10, 4ος όροφος, τηλ. 5239744.

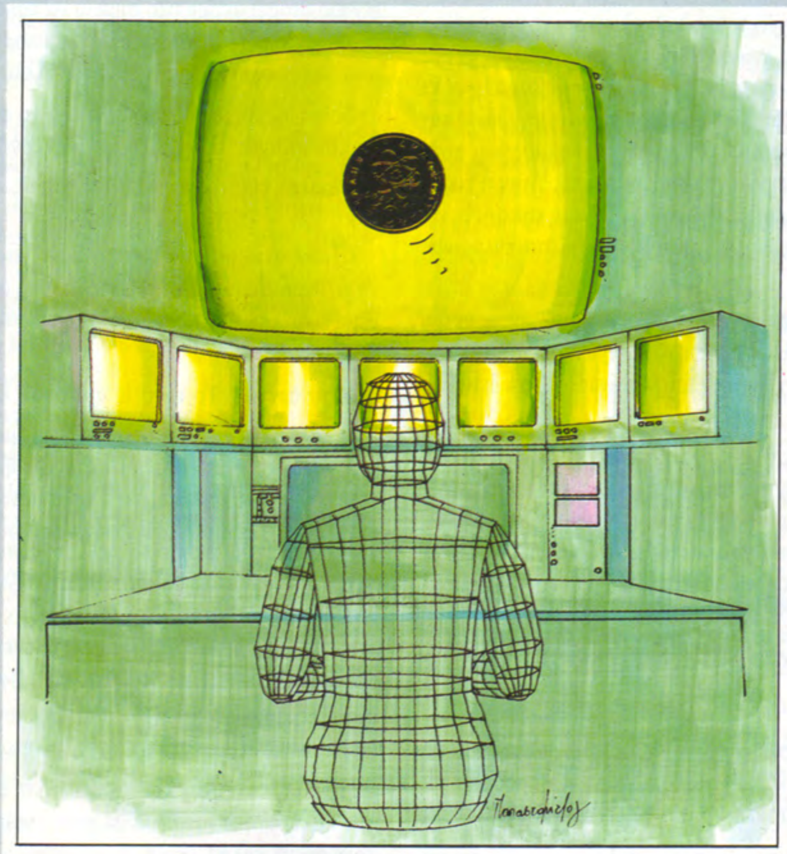
ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ προβλημάτων φορτώματος στον SPECTRUM + 2. Αναλαμβάνουμε είσοδο εξωτερικού κασετοφώνου. Στέλνουμε επαρχία, συναρμολογούμενη κατασκευή. Πωλούνται SPECTRUM + 2 (βιβλία - 100 προγράμματα) 25.000. AMSTRAD 6128: 65.000. Τηλέφωνο: 2010745 (απογεύματα).

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ το καλοκαιριάτικο τεύχος του νέου περιοδικού "Modelling", με πλούσια ύλη και χορταστικές μοντελιστικές κατασκευές: Ελληνικό F-16, Honda VFR750R, B-17, B-24 Su-27 Flanker, Luger, Τηλεκ/να αυτοκίνητα, ειδήσεις, νέα προϊόντα και πολλά άλλα. Μόνο 300 δρχ. Ζητήστε το σήμερα στα περίπτερα.

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Η ΜΗΧΑΝΗ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΣΕ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ

ΤΟΥ ISAAC ASIMOV
ΑΠΟΔΟΣΗ: Α. ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ



ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ

Η γιορτή για τη νίκη φαινόταν ότι θα κρατούσε για πολύ ακόμα και - ακόμα και στα σιωπηλά βάθη των υπογείων που φιλοξενούσαν το Multivac - έκανε αισθητή την παρουσία της, λες και πότιζε τον αέρα.

Αν μη τι άλλο, πλανιόταν στο χώρο το απλό γεγονός της μοναξιάς και της σιωπής. Για πρώτη φορά μετά από μιαν ολόκληρη δεκαετία, απουσίαζε εντελώς το σμάρι των τεχνικών γύρω από τις ζωτικές μονάδες του γιγάντιου υπολογιστή. Για πρώτη φορά τα αδύνατα φωτάκια των τερματικών έμεναν σβηστά, δείχνοντας ότι είχε σταματήσει η αδιάκοπη ροή των δεδομένων από τις πολυάριθμες μονάδες εισόδου και εξόδου.

Αυτή η ησυχία, φυσικά, δεν θα κρατούσε για πολύ: Και η ειρήνη επιβάλλει πιεστικές ανάγκες. Αλλά τώρα, για μια μέρα, ή ακόμα και για μία εβδομάδα, ακόμα και ο Multivac είχε το δικαίωμα να συμμετάσχει το γενικό ξεφάντωμα της ιστορικής στιγμής και να ξεκουραστεί.

Ο Λάμαρ Σουίφτ έβγαλε το στρατιωτικό κασκέτο του και κοίταξε προς τα βάθη του τεράστιου άδειου κεντρικού διαδρόμου. Κάθισε σε μια από τις πολυθρόνες των χειριστών και η στολή του, που ποτέ δεν την ένιωθε άνετη πάνω του, υπογράμμιζε με το τσαλάκωμά της τη δική του κούραση.

Είπε: «Θα μου λείψουν όλα τούτα, τώρα που τέλειωσε η φρίκη. Μου είναι ακόμα δύσκολο να θυμηθώ κάποια στιγμή που δεν είχαμε πόλεμο με το Ντενέμπ και νιώθω αφύσικα να έχουμε ειρήνη και να μπορούμε ν' αντικρίζουμε τ' αστέρια χωρίς φόβο».

Οι δύο άντρες που ήταν μαζί με τον Πρόεδρο του Εκτελεστικού Γραφείου της Ηλιακής Ομοσπονδίας ήταν νεότεροι από το Σουίφτ. Τα μαλλιά τους δεν είχαν γκριζάρει, σαν τα δικά του, και τα πρόσωπά τους δεν έδειχναν κούραση.

Ο Τζών Χέντερσον, με τα λεπτά χείλη, που δυσκολευόταν να μην αφήσει να εκδηλωθεί η ανακούφιση που ένιωθε μετά το θρίαμβο, είπε: «Τους αφανίσαμε! Τους αφανίσαμε! Το λέω και το ξαναλέω στον εαυτό μου κι ακόμα δεν μπορώ να το χωνέψω. Πάνε όλα αυτά που μαθαίναμε χρόνια και χρόνια, για την απειλή που κρεμόταν πάνω από τη Γη μας και τους συμμάχους της, πάνω από κάθε ανθρώπινη ύπαρξη, και που ήταν η πικρή πραγματικότητα όλον αυτόν τον καιρό. Τελικά επιζήσαμε και οι Ντενεμπιανοί είναι εκείνοι που εξολοθρεύτηκαν. Και δεν πρόκειται πια να μας απειλήσουν ποτέ ξανά».

«Κι όλα αυτά χάρη στο Multivac», πρόσθεσε ο Σουίφτ, γυρνώντας ήρεμα να κοιτάξει τον ατάραχο Τζαμπλόνσκι, που, όσο κρατούσε ο πόλεμος, ήταν ο Μεγάλος Διερμηνέας των χρησμών του Multivac. «Έτσι δεν είναι Μαξ;».

Ο Τζαμπλόσκι ανασήκωσε τους ώμους του. Άπλωσε μηχανικά το χέρι του να πάρει ένα τσιγάρο, αλλά φάνηκε να το μετανοιώνει και το ξανακατέβασε. Ήταν ο μόνος, από τους χιλιάδες τεχνικούς και προγραμματιστές που υπηρετούσαν το Multivac, που είχε αποκτήσει το δικαίωμα να καπνίζει, αλλά τελευταία κατέβαλλε προσπάθεια να αποφεύγει να χρησιμοποιεί αυτό του το δικαίωμα.

«Ναι, αυτό λένε εκείνοι», απάντησε, δείχνοντας με τον αντίχειρά του προς τα πάνω.

«Τι τρέχει, Μαξ, ζηλεύεις;»

«Να ζηλέψω που ζητωκραυγάζουν για το Multivac; Να ζηλέψω που τον βλέπουν σαν τον υπερήρωα που κέρδισε τον πόλεμο;». Το πρόσωπό του πήρε την έκφραση της αποδοκιμασίας. «Τι με νοιάζει εμένα; Ασ' τους να το πιστεύουν, αν τους βολεύει».

Ο Χέντερσον κοίταξε τους άλλους δύο με την άκρη του ματιού του. Σ' αυτό το σύντομο διάλειμμα, που οι τρεις τους ενστικτωδώς αναζήτησαν μια ήσυχη γωνιά μέσα σε μια ξέφρενη πόλη, σ' αυτό το διάστημα του περάσματος από το άγχος του πολέμου στις δυσκολίες της ειρήνης, σ' αυτή την ανάπαυλα που, για λίγο, μπορούσε ο καθένας ν' ανασάνει, αυτός αισθανόταν μόνο το βάρος της ειδικότητάς του.

Ξαφνικά, αυτό το βάρος έμοιαζε αβάσταχτο. Έπρεπε να το ξεφορτωθεί, μαζί με τον πόλεμο - τώρα!

«Ναι, αλλά τι μηχανή!», έκανε ο Σουίφτ.

«Ωραία, μια μεγάλη μηχανή - αλλά τίποτα παραπάνω. Η αξία της δεν είναι μεγαλύτερη από εκείνη των δεδομένων που της δίναμε». Σταμάτησε, εκνευρισμένος από τα ίδια του τα λόγια. Ο Τζαμπλόνσκι τον κοίταξε, απλώνοντας άλλη μια φορά το χέρι του για τσιγάρο και μετανοιώνοντας άλλη μια φορά. «Εσύ ξέρεις καλύτερα. Εσύ ήσουν υπεύθυνος για την είσοδο των δεδομένων. Εκτός κι αν προσπαθείς να κλέψεις τη δόξα».

«Όχι!», μούγκρισε οργισμένα ο Χέντερσον. «Δεν κλέβω καμία δόξα. Τι ξέρετε εσείς από τα δεδομένα που χρησιμοποιούσε ο Multivac; Ήταν μασημένη τροφή - τα προετοίμαζαν εκατοντάδες υποσταθμοί εδώ στη Γη, στη Σελήνη, στον Άρη, ακόμα και στον Τιτάνα. Ειδικά μάλιστα με τον Τιτάνα είχαμε το πρόβλημα της καθυστέρησης στην επικοινωνία και ζούσαμε με το διαρκή φόβο ότι τα στοιχεία τους θα ανέτρεπαν την προηγούμενη δουλειά».

«Θα μπορούσε να παλαβώσει τον καθένα», έκανε με συμπάθεια ο Σουίφτ.

Ο Χέντερσον κούνησε το κεφάλι του συμφωνώντας. «Και δεν έφτανε αυτό. Σας ομολογώ ότι, όταν - οχτώ χρόνια πριν - ήρθα εδώ, στη θέση του Λεπόντ, ως Υπεύθυνος Προγραμματισμού, ήμουν γεμάτος άγχος. Βέβαια τότε δεν δίναμε σημασία σε τέτοια πράγματα. Ο πόλεμος γινόταν ακόμα μακριά από μας. Δεν τον αντιμετωπίζαμε σαν πραγματική απειλή. Δεν είχαμε φτάσει ακόμα στο σημείο να πολεμάμε με όλο μας το στόλο, ούτε στο σημείο που τα διαστρικά όπλα μπορούσαν, αν σημάδευαν σωστά, να αφανίσουν ολόκληρους πλανήτες. Αλλά όταν άρχισαν τα γερά ζόρια...»

Φουντωμένος, αφού τώρα πια είχε το περιθώριο να ξεσπάσει, ξαναμούγκρισε «Κανείς δεν μπορούσε να ξέρει!».

«Ωραία», είπε ο Σουίφτ, «τότε πες μας. Τέλειωσε ο πόλεμος και νικήσαμε».

«Πράγματι», συγκατένευσε ο Χέντερσον, λέγοντας μέσα του ότι έπρεπε να το θυμάται αυτό. Η Γη είχε νικήσει, οπότε τέλος καλό, όλα καλά. «Το θέμα είναι ότι, από κάποια στιγμή και πέρα, τα δεδομένα ήταν ασυνάρτητα».

«Ασυνάρτητα; Το εννοείς αυτό που λες;», έκανε ο Τζαμπλόνσκι.

«Απολύτως. Τι νόμιζες; Το πρόβλημα με σας τους δύο ήταν ότι δεν είχατε μπει για τα καλά στο λούκι. Ποτέ δεν αφήσατε το Multivac - ούτε εσύ, Μαξ, ούτε εσύ, κύριε προϊστάμενε - παρά μόνο για να κάνετε επίσημες επισκέψεις, όπου βλέπατε μόνο εκείνα που οι άλλοι θέλανε να δείτε».

«Μη νομίζεις πως δεν ήξερα αυτή την κατάσταση», διαμαρτυρήθηκε ο Σουίφτ.

«Ήξερες, όμως, μέχρι ποιό σημείο τα δεδομένα που είχαν να κάνουν με την παραγωγή μας, ή με τα εφόδιά μας, ή με το ανθρώπινο δυναμικό μας - με ό,τι είχε κάποια σημασία σ' αυτό τον πόλεμο, για να μη μακρηγορούμε - είχαν γίνει αναξιόπιστα και άχρηστα στο δεύτερο μισό αυτού του πολέμου; Οι ηγέτες, πολιτικοί και στρατιωτικοί μαζί, ενδιαφέρονταν να δείχνουν την καλύτερη δυνατή εικόνα στον κόσμο, οπότε έκρυβαν τα στραβά και τόνιζαν τα καλά.

Ανεξάρτητα από το τι έκαναν οι μηχανές, οι άνθρωποι που τις προγραμμάτιζαν και αποκωδικοποιούσαν τις απαντήσεις τους είχαν να σκεφτούν και τα κεφάλια τους, μέσα σε ένα κλίμα διαρκούς ανταγωνισμού. Έτσι, δεν υπήρχε τρόπος να σταματήσει αυτή η κατάσταση. Το ξέρω, γιατί το δοκίμασα και απέτυχα».

«Φυσικά», είπε ο Σουίφτ. «Μπορώ να καταλάβω τι πέρασες».

Αυτή τη φορά ο Τζαμπλόνσκι αποφάσισε ν' ανάψει το τσιγάρο του. «Παρ' όλα αυτά, υποθέτω ότι έδινες κάποια στοιχεία στο Multivac, όλα αυτά τα χρόνια που τον προγραμμάτιζες. Δεν μας είχες πει τίποτα για ασυναρτησίες».

«Πώς να σας το έλεγα; Ακόμα κι αν σας το 'λεγα, θα με πιστεύατε;», ρώτησε αγανακτισμένος ο Χέντερσον. «Όλες μας οι ελπίδες γι' αυτόν τον πόλεμο ήταν βασισμένες στο Multivac. Ήταν το κυριότερο όπλο μας και οι Ντενεμπιανοί δεν είχαν κάτι παρόμοιο. Τι άλλο θα μπορούσε να κρατήσει ψηλά το ηθικό μας, μπροστά στον κίνδυνο του αφανισμού μας, πέρα από τη διαβεβαίωση ότι ο Multivac ήταν πάντα σε θέση να προβλέπει και ν' αντιμετωπίζει κάθε κίνηση των Ντενεμπιανών, κατευθύνοντας τις δικές μας κινήσεις βήμα προς βήμα; Θεέ και Κύριε, από τότε που καταστράφηκε η υπερδιαστημική μας κατασκοπεία, δεν είχαμε κανένα τρόπο να έχουμε αξιόπιστα δεδομένα για τους Ντενεμπιανούς και αυτό δεν θα τολμούσε κανείς να βγει και να το πει δημόσια».

«Σ' αυτό έχεις δίκιο», είπε ο Σουίφτ.

«Αν, λοιπόν, σας έλεγα ότι ήταν αναξιόπιστα τα δεδομένα μας, τι άλλο μπορούσατε να κάνετε από το να μ' αντικαταστήσετε, αρνούμενοι να με πιστέψετε; Και φυσικά δεν θα μπορούσα να το ανεχθώ αυτό».

«Οπότε τι έκανες;», ρώτησε ο Τζαμπλόνσκι.

«Από τη στιγμή που πέρασαν όλα, δεν φοβάμαι πια να σας πω. Διόρθωνα τα δεδομένα».

«Πώς;», ρώτησε ο Σουίφτ.

«Με διαίσθηση, φαντάζομαι. Τα έφερνα έτσι, που να μου φαίνονται εντάξει. Στην αρχή μόλις που τολμούσα. Ίσα που άλλαζα ένα bit εδώ κι εκεί, για να εξαλείψω κάποιους απίθανους συνδυασμούς. Όταν είδα ότι δεν έπεσε ο ουρανός να μας πλακώσει, άρχισα ν' αναθαρρεύω. Προς το τέλος, είχα πια αποθρασυνθεί. Έγραφα τα δεδομένα μόνος μου, όπως με βόλευαν. Ακόμα παραπέρα, είχα βάλει το Τμήμα Προγραμματισμού να μου ετοιμάζει τα δεδομένα, με βάση ένα δικό μου σχέδιο προγράμματος που είχα φτιάξει γι' αυτό το σκοπό».

«Με τυχαίους αριθμούς;», ρώτησε ο Τζαμπλόνσκι.

«Κάθε άλλο. Έδινα μια σειρά απαραίτητες πρότυπες αποκλίσεις».

Ο Τζαμπλόνσκι χαμογέλασε, εντελώς αναπάντεχα, ενώ τα μαύρα του μάτια σπινθήρισαν. «Τρεις φορές έφτασαν στα χέρια μου αναφορές σχετικά με ανεπίσημες χρήσεις του Τμήματος Προγραμματισμού και τις άφησα να περάσουν έτσι. Αν πίστευα πως άξιζε τον κόπο να τους δώσω σημασία, θα τις λάβαινα υπόψη μου και θα έφτανα μέχρι τη ρίζα τους - δηλαδή εσένα, Τζώνυ - ανακαλύπτοντας τι έκανες. Αλλά, φυσικά, δεν ενδιαφερόμουνα να κόψω καμία δραστηριότητα του Multivac εκείνες τις μέρες, οπότε μου ξεγλίστρησες».

«Τι εννοείς, δεν ενδιαφερόσουν;» ρώτησε καχύποπτα ο Χέντερσον.

«Δεν μ' ένοιαζε τίποτα. Υποθέτω πως, αν σου το 'χα πει τότε, θα είχες λιγότερο άγχος, αν και, βέβαια, αν εσύ μου είχες πει αυτά που είπες τώρα; θα είχα εγώ λιγότερο άγχος. Πες μου: Τι σε κάνει να πιστεύεις ότι ο Multivac δούλευε εντάξει, ανεξάρτητα από τα δεδομένα που τον τροφοδοτούσες;»

«Δεν δούλευε, δηλαδή;», έκανε ο Σουίφτ.

«Στην πραγματικότητα όχι. Δεν ήταν αξιόπιστος. Στο κάτω-κάτω, πού ήταν οι δικοί μου τεχνικοί τα τελευταία χρόνια του πολέμου; Θα σας πω: ήταν σε χίλιες διαφορετικές θέσεις εργασίας στο διάστημα, ταΐζοντας υπολογιστές με δεδομένα. Έλειπαν! Εγώ είχα στη διάθεσή μου παιδαρέλια, που δεν μπορούσα να εμπιστευτώ, και βετεράνους, που ήταν εκτός τόπου και χρόνου. Πέρα απ' αυτό, νομίζετε ότι θα μπορούσα ποτέ να βασιστώ στα ηλεκτρονικά υλικά που έβγαζαν τα εργοστάσιά μας τον τελευταίο καιρό; Τη στιγμή, μάλιστα, που είχαν τα ίδια προβλήματα προσωπικού με αυτά που είχα εγώ; Για μένα, ήταν εντελώς αδιάφορο αν τα δεδομένα που έμπαιναν στο Multivac ήταν αξιόπιστα ή όχι - τα αποτελέσματα ήταν αναξιόπιστα. Τουλάχιστον, απ' τη δική μου μεριά».

«Και τι έκανες;», ρώτησε ο Χέντερσον.

«Αυτό που έκανες κι εσύ, Τζώνυ. Έβαλα στη μέση τον παράγοντα -άνθρωπος. Έφτιαχνα τ' αποτελέσματα με βάση την έμπνευσή μου. Έτσι μόνο κατάφερε αυτή η μηχανή να κερδίσει τον πόλεμο».

Ο Σουίφτ έγειρε πίσω στην πολυθρόνα του και άπλωσε τα πόδια του μπροστά. «Ωραίες αποκαλύψεις! Αν κατάλαβα καλά, κύριοι, το υλικό που έφτανε στα χέρια μου για να με καθοδηγήσει στη λήψη των αποφάσεων ήταν φτιαγμένες με το χέρι ερμηνείες φτιαγμένων με το χέρι δεδομένων. Ή κάνω λάθος;».

«Κάπως έτσι ήταν, πράγματι» συμφώνησε ο Τζαμπλόνσκι.

«Άρα, είχα δίκιο να μη βασίζομαι πάνω του».

«Δεν βασιζόσουν πάνω του;». Ο Τζαμπλόνσκι, παρά τα όσα είχε μόλις αποκαλύψει, κατάφερε να δείχνει προσβεβλημένος.

«Φοβάμαι πως όχι. Ο Multivac φαινόταν να μου λέει "χτύπα εκεί κι όχι εδώ" ή "κάνε τούτο, μην κάνεις εκείνο" ή "περίμενε, μην κάνεις τίποτα". Αλλά εγώ δεν ήμουν σίγουρος ότι πράγματι αυτό ήταν που μου έλεγε ή ότι, ακόμα κι αν μου έλεγε αυτό, ήταν σωστός. Δεν τον εμπιστευόμουν». «Κι όμως, η τελική αναφορά που σου στέλναμε ήταν πάντα σαφής», πετάχτηκε ο Τζαμπλόνσκι. «Μπορεί, για εκείνους που δεν είχαν την ευθύνη των αποφάσεων. Όχι για μένα. Η φρίκη μιας τέτοιας ευθύνης ήταν ανυπόφορη και ακόμα και η γνώμη του Multivac δεν μου πρόσφερε καμία ανακούφιση. Πάντως, η ουσία είναι πως είχα δίκιο να μην τον εμπιστεύομαι - κι αυτό είναι μεγάλη λύτρωση για μένα».

Μέσα στο κυκεώνα των αμοιβαίων ομολογιών, ο Τζαμπλόνσκι ξέχασε και τίτλους και θέσεις.

«Τότε, Λαμάρ, πώς δούλευες; Θέλω να πω - έτσι ή αλλιώς, έπαιρνες αποφάσεις. Πώς;».

«Κοιτάξτε, πέρασε η ώρα και πρέπει να γυρίσουμε εκεί πάνω. Ωστόσο θα σας πω. Γιατί όχι, άλλωστε; Μαξ, χρησιμοποιούσα κάποιον υπολογιστή. Όμως ήταν παλιότερος από το Multivac, πολύ παλιότερος».

Άνοιξε την τσέπη του για να πάρει από τα δικά του τσιγάρα και έβγαλε το πακέτο του, μαζί με μια χούφτα νομίσματα. Παλιομοδίτικα, από την εποχή που δεν υπήρχε ακόμα η έλλειψη μετάλλων και ο κόσμος δεν είχε καταλήξει στο σύστημα των πιστωτικών καρτών και των υπολογιστών.

Ο Σουίφτ χαμογέλασε χαζά. «Ακόμα τα κουβαλάω πάνω μου. Είναι ο μόνος τρόπος να νιώθω ότι το χρήμα έχει πραγματική αξία. Ένας γέρος άνθρωπος δυσκολεύεται πολύ να αποτινάξει από πάνω του συνήθειες που απέκτησε στη νιότη του». Έβαλε ένα τσιγάρο στο στόμα του και ξανάρριξε τα νομίσματα στην ανοιχτή τσέπη του, ένα-ένα.

Κράτησε το τελευταίο στα δάχτυλά του, κοιτάζοντάς το αφηρημένα. «Ο Multivac δεν είναι ο πρώτος υπολογιστής, φίλοι μου, ούτε ο καλύτερος. Πολύ περισσότερο, δεν είναι ο υπολογιστής που μπορεί να σηκώσει το βάρος μιας απόφασης από τους ώμους ενός επιτελικού αξιωματικού. Πράγματι, μια μηχανή κέρδισε τον πόλεμο, Τζων. Αλλά ήταν μια πολύ απλή μηχανή. Μια μηχανή που τη χρησιμοποιούσα κάθε φορά που είχα να πάρω κάποια κρίσιμη απόφαση».

Με το χαμόγελο ακόμα στα χείλη του, πέταξε το νόμισμα που κρατούσε στον αέρα. Εκείνο ανέβηκε στριφογυριστά και ξανάπεσε στο χέρι του Σουίφτ. Το χέρι του έκλεισε γύρω από το νόμισμα, για να το φέρει στη ράχη του άλλου χεριού του. Η παλάμη του έμεινε να καλύπτει το νόμισμα: «Κορώνα ή γράμματα, κύριοι;». ■

PIXEL / High·Tech Boutique

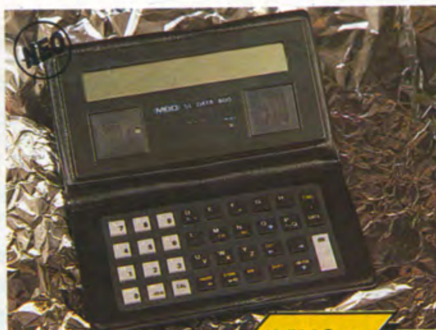
Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!



ΤΟ ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

Ποιά είναι η πιο αντιπαθητική και απάνθρωπη οικιακή συσκευή που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα; Μα φυσικά το ... ξυπνητήρι! Αν λοιπόν έχετε ξοδέψει όλες τις οικονομίες σας χτυπώντας στον τοίχο ένα ξυπνητήρι την ημέρα, τότε τρέξτε και αγοράστε το ρολόι-μπάλα του PIXEL. Κι όταν χτυπήσει το πρωί, πετάξτε το με όλη σας τη δύναμη στο πάτωμα, γιατί μόνο έτσι σταματαει!

Βρίσκεται μέσα σε μπάλες μπάσκετ και τέννις, ειδικά για φιλάθλους ... υπναράδες!



PIXEL DATA BANK

Δεν θα αφήσουμε βέβαια τους οπαδούς των data banks χωρίς κάποιο μοντελάκι. Το νέο ψηφιακό ευρετήριο της Boutique είναι το SL Card 800, με νέο πιο εύχρηστο πληκτρολόγιο, με οθόνη 20 χαρακτήρων, ικανότητα αποθήκευσης 8000 γραμμάτων ή ψηφίων και με δυνατότητες για κωδικούς ασφαλείας, αυτόματη ταξινόμηση στοιχείων, ρολόι, ημερολόγιο και calculator. Για τους χρήστες κάποιου συμβατού, κάτι ακόμα: Το SL 800 επιτρέπει την επικοινωνία με PCs για ανταλλαγή δεδομένων.

Σίγουρα δεν χρειάζεστε τίποτε καλύτερο.



AM/FM PIXEL RADIO

Η ελεύθερη ραδιοφωνία στην τσέπη σας.

Ενας πανίσχυρος δέκτης ραδιοφωνικού σήματος που σας ακολουθεί παντού.

Τα κύματα FM και AM δεν έχουν να σας κρύψουν κανένα μυστικό. Με το πολύ όμορφο αυτό ραδιοφωνάκι μπορείτε ανά πάσα στιγμή ν' ακούτε στερεοφωνικά τον αγαπημένο σας σταθμό - οπουδήποτε. Φυσικά, απαλλάσσεστε απ' τις σκοτούρες της συχνής αλλαγής μπαταριών, αφού το ραδιοφωνάκι λειτουργεί με ηλιακή ενέργεια.



ΖΟΥΛΗΞΤΕ ΤΑ! ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ!

Εχετε νεύρα! Πολλά νεύρα! Και θέλετε κάπου να ξεσπάσετε ... η απλά θέλετε να διασκεδάσετε ζουλώντας τα, πατώντας τα και βλέποντάς τα να γίνονται σε λίγο όπως πρώτα!

Επιτρέψτε μας να σας συστήσουμε τον κύριο και την κυρία Ζουληχτίδου, τα δύο PIXELοκουκλάκια μας, φτιαγμένα από την πιο τρελή ύλη. Χτυπήστε τα, λιώστε τα, αλλά προπαντός ... χαρίστε τα!



Κονσολα PIXEL

Μόνο για computerized D.Js. Στα party του '50 και του '60, υπήρχε ένα φορητό πικάπ και πολλοί μικροί δίσκοι... αλλά στα party του 2000 θα υπάρχει ο super μίκτης του PIXEL, ένα μηχάνημα στα σύνορα του σημερινού high-tech!

Ενσωματωμένο μικρόφωνο, κασετόφωνο, ψηφιακό ταμπλώ ελέγχου, μίξη μουσικής, φωνής και τρελών computerized εφέ, από ειδικό κύκλωμα ήχου, σε μια πολύχρωμη καταπληκτική εμφάνιση! Αν θέλετε ένα party... επιστημονικής φαντασίας.



ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ-ΡΟΛΟΪ ΠΟΡΤΑΤΙΦ-ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Από την κονσόλα ελέγχου του διαστημοπλοίου Star Trek κατορθώσαμε να κλέψουμε αυτή τη συσκευή: Είναι ραδιόφωνο AM-FM, είναι digital ρολόι-ξυπνητήρι, είναι πορτατίφ και παίρνει τρία διαφορετικά σχήματα. Βρίσκεται στο σύνορο αυτού που ονομάζουμε «μοντέρνα γραμμή» στο δωμάτιό σας.

Κάντε όλα τα κομοδίνα να ζηλέψουν ... χαρίστε ή ζητήστε να σας χαρίσουν το πορτατίφ του αύριο!



PIXELΟΦΑΚΟΣ

Τα έχετε πάρει όλα για την εκδρομή σας αγαπητοί εξερευνητές; Μήπως σας λείπει κάτι; Μα βέβαια, χρειάζεστε έναν καλό αδιάβροχο φακό, ένα τρανζιστοράκι για μεσαία και FM και μια σειρήνα για τους πιο αφηρημένους της παρέας. Μην αρχίσετε να ψάχνετε μανιωδώς... ο φακός του PIXEL τα έχει όλα!

Πάρτε τον μαζί σας και αμέσως μετά πάρτε ...τα βουνά!



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Ήρθε η ώρα για την εκδρομή και φυσικά θα πάρετε κάποια πράγματα μαζί σας. Αφού λοιπόν συγκεντρώσατε γύρω στους ...τρεις τόνους από τα απολύτως απαραίτητα, θα πρέπει με κάποιον τρόπο να τα κουβαλήσετε. Πώς; Εμείς έχουμε την λύση, η οποία λέγεται τσάντες PIXEL. Μια τσάντα κομψή μεν, ευρύχωρη δε, με άλλα λόγια ό,τι ακριβώς πρέπει! Αν όμως τα χέρια σας διαμαρτύρονται πιο εύκολα από την πλάτη, τότε μάλλον σας χρειάζεται το σακίδιο PIXEL. Λοιπόν τι λέτε; Δεν σας χρειάζεται μια τσάντα;

ΤΡΕΞΤΕ! ΗΡΘΕ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΚΑΙ Ο ΚΑΙΡΟΣ ΓΙΑ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

PIXELΟΦΩΝΟ

Πώς μπορεί να ομορφήνει το χειρότερο μαρτύριο του σύγχρονου ανθρώπου; (το ξύπνημα εννοώ). Μα με ένα όμορφο πρωτότυπο ξυπνητήρι, που θα σας ξυπνά με τη μελωδία του αγαπημένου σας σταθμού ή της αγαπημένης σας κασέτας!

Είναι το εξωγήινο ωρολο-ραδιο-κασετόφωνο του PIXEL, μια γοητευτική αεροδυναμική συσκευή, με μπαταρίες και ρεύμα. Εμπιστευθείτε το αν θέλετε να απολαύσετε ένα πρωινό στην εξοχή ή απλά να φτάσετε στη δουλειά σας εγκαίρως.





Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα X το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΞΥΠΝΗΤΗΡΙ - ΜΠΑΛΑ ☐ ΤΕΝΝΙΣ ☐ ΜΠΑΣΚΕΤ ☐ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ		3.300	
DATA BANK		13.500	
AM/FM PIXEL SOLAR RADIO		7.300	
PIXELΟΚΟΥΚΛΑΚΙ ☐ Αγόρι ☐ Κορίτσι		1.450	
ΚΟΝΣΟΛΑ PIXEL		22.500	
ΠΟΡΤΑΤΙΦ - ΡΑΔΙΟΡΟΛΟΪ ☐ ΑΣΠΡΟ ☐ ΜΑΥΡΟ		18.700	
PIXELΟΦΑΚΟΣ		8.800	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL ☐ ΣΑΚΙΔΙΟ ☐ SAC VOYAGE		5.900 7.200	
PIXELΟΦΩΝΟ		19.850	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης. 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολη τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE),
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
EASYTECH

Οι τιμές περιέχουν ΦΠΑ 16%

Θέλεις να ανταλλάξεις, να πουλήσεις
τον υπολογιστή σου
ή κάποιο περιφερειακό του;
Θέλεις να αγοράσεις έναν
καλομεταχειρισμένο με βέβαιη
υποστήριξη;

με εμπιστοσύνη

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

COMMODORE 64
(+ κασετόφωνο)....................CALL
COMMODORE 1541 .... CALL
ATARI - AMIGA .... CALL
AMSTRAD 6128 .... 49.000
PC COMPATIBLES .... CALL
AMIGA - ATARI CLUB .... CALL
PC-1512 DD .... CALL

EASYTECH
COMPUTERS

Μαυρομιχάλη 188 - Λεωφ. Αλεξάνδρας
114 72 ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 6438784

«ΚΥΒΟΣ»
COMPUTERS

ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ No 122 ΤΗΛ.: 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ		ΔΟΣΕΙΣ	ΠΡΟΣ	
AMSTRAD 6128 (ΠΡΑΣΙΝΗ ΟΘΟΝΗ)	»	26.000 και 6	»	»	10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ)	»	46.000 και 7	»	»	10.000
COMMODORE 64 ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ	»	18.000 και 5	»	»	8.000
AMIGA 500		45.000 και 8	»	»	13.400
ATARI 520 STFM		118.000 μέχρι 7 δόσεις			
ATARI 1040 STFM		170.000 μέχρι 7 δόσεις			
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 (ΕΓΧΡΩΜΗ)	»	23.000 και 5	»	»	12.000
AMIGA 500 + MONITOR 1084 SD	»	65.000 και 8	»	»	21.000
PC					
AMSTRAD 1512 1DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	»	52.000 και 6	»	»	17.000
AMSTRAD 1512 2DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	»	65.000 και 7	»	»	17.000
AMSTRAD 1512 1DD (ΕΓΧΡΩΜΟ)	»	75.000 και 7	»	»	17.000
AMSTRAD 1512 2DD (ΕΓΧΡΩΜΟ)	»	90.000 και 7	»	»	19.000
AMSTRAD 1640 1DD (HERCULES)	»	50.000 και 8	»	»	15.800
AMSTRAD 1640 2DD (HERCULES)	»	70.000 και 8	»	»	16.500
AMSTRAD 1640 1DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	»	80.000 και 8	»	»	22.000
OLIVETTI PC1 2DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)		153.000 σε 6 δόσεις			
VEGAS V.S. 20T ΟΘΟΝΗ (BIM 12")		180.000 σε 7 δόσεις			
SCHNEIDER (EURO PC) ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	»	34.000 και 6 δόσεις		των	14.000
SCHNEIDER (EURO PC) ΕΓΧΡΩΜΟ		160.000 σε 7 δόσεις			
PC 200 ΜΕ MOUSE (ΕΓΧΡΩΜΟ)		162.000 σε 7 δόσεις			
ΙΚΑΡΟΣ 640 KB 1DD (HERCULES CGA) ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ		150.000 σε 6 δόσεις			
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ					
STAR LC10	»	16.600 και 6 δόσεις		των	7.400
AMSTRAD DPM	»	13.000 και 5 δόσεις		των	8.000
AMSTRAD DPM		77.000 σε 6 δόσεις			
AMSTRAD CQ 3500		88.000 σε 6 δόσεις			

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

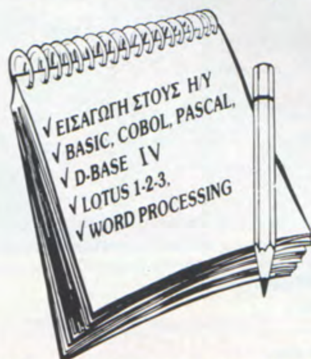
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
PPC AMSTRAD (ΦΟΡΗΤΗ) ΣΕ 10 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI PC 3/2 2DD EGA μονόχρωμο 215.000
OLIVETTI PC 2DD μονόχρωμο 133.000
AMIGA 500 + MONITOR 1084 SD ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ
ΙΚΑΡΟΣ 640 KB 1DD (HERCULES CGA) ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ 138.000

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ES ◆ ΟΜΗΡΟΣ COMPUTER STUDIES ◆ ΟΜΗΡΟΣ C

ΟΜΗΡΟΣ ΑΓΓΛΙΚΑ COMPUTERS

Μέσα από τις τάξεις μας θα βγουν τα επιτυχημένα στελέχη του 1992.



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 52, ΤΗΛ.: 36.19.356 - 36.12.675

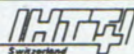
IES ◆ ΟΜΗΡΟΣ COMPUTER STUDIES ◆ ΟΜΗΡΟΣ C



The Alpine Center

FOR HOTEL AND TOURISM MANAGEMENT

in association with
International Hotel and Tourism Training Institutes Ltd.



ΣΠΟΥΔΕΣ ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΑΚΟΥ MANAGEMENT
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τριετές ελβετικό πρόγραμμα με δυνατότητα μετεκπαίδευσης σε σχολές της Μ. Βρετανίας και των Η.Π.Α. Θερινή υποχρεωτική εκπαίδευση στην Ελβετία, στην Ελλάδα και σε χώρες της Ευρωπαϊκής Κοινότητας.
Άλλοι κύκλοι σπουδών περιλαμβάνουν:

ΤΜΗΜΑ CHEF / ΜΑΓΕΙΡΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ BAR
ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

Γλώσσα διδασκαλίας: Αγγλική
Έναρξη μαθημάτων: Οκτώβριος '89
Δεκτοί απόφοιτοι Λυκείου

Πληροφορίες: THE ALPINE CENTER
Πατριάρχου Ιωακείμ 39, ΚΟΛΩΝΑΚΙ
Τηλ.: 72.13.700/72.13.076, Telex: 22270 FIMI GR

Το Alpine Center λειτουργεί στην Ελλάδα σαν εργαστήριο Ελευθέρων Σπουδών του Ν.Δ. 9/9-10-1935.

Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Η ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ ΤΟΥ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.400 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο GRAPHICS & ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΟΝ SPECTRUM.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

AMSTRAD ΧΙΛΙΕΣ & ΜΙΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο AMSTRAD χίλιες και μία δυνατότητες.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.800 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο________ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

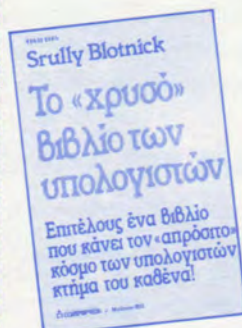
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΠΟΛΗ ____________ Τ.Κ. ____________

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________________



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520



ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ-ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

THE REAL GHOSTBUSTERS

Και... κερδίστε Αντιφαντασματικά μπλουζάκια και πολλά προγράμματα της **Greek Software**

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Το The Real Ghostbusters είναι η συνέχεια του παλιού παιχνιδιού της Activision. Πρέπει να καθαρίσετε το μέρος που βρίσκεστε απ' τα παράξενα πλάσματα και τα φαντάσματα που κυκλοφορούν. Φυσικά εκείνα έχουν αντίθετη γνώμη, όπως πάντα. Το game είναι αρκετά δύσκολο και χρειάζεται αρκετή προσοχή στις κινήσεις σας και - προπάντων - επιδεξιότητα.

Θυμηθείτε όμως: Πάνω απ' όλα δεν πρέπει να φοβάστε. Φροντίστε μόνο να το κάνετε πριν τις 20 Ιουλίου.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Το κουπόνι που βρίσκεται στο κάτω μέρος της σελίδας το βλέπετε. Έχει επάνω του γραμμένη τη διεύθυνσή μας. Σημειώστε μ' ένα Χ ποιά απάντηση πιστεύετε πως είναι σωστή για κάθε ερώτηση, κόψτε το κουπόνι και στείλτε το στο Pixel. Φροντίστε μόνο να το κάνετε πριν τις 20 Ιουλίου.

Το τι θ' αποφασίσει η τύχη για τους νικητές θα το μάθετε μέσα απ' τη στήλη Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια... Όσο για τα δώρα, μπορείτε να έρθετε σ' επαφή με την Greek Software (Πριγκιποννήσων 28, τηλ. 6443759), έχοντας μαζί σας την πρωτότυπη δισκέτα ή κασέτα του παιχνιδιού.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Επιτέλους, μπορείτε να μπαίνετε άφοβα στο τούνελ του τρόμου, φορώντας τα φοβερά μπλουζάκια "Ghostbusters". Είναι γερά, δεν χαλάνε και - προπάντων - μόλις λερωθούν, στοιχειώνουν και καθαρίζουν μόνα τους. Χαρά θεού για τις μαμάδες δηλαδή. Φυσικά μπορείτε και να τα φοράτε, όταν παίζετε το παιχνίδι. Θ' αυξηθεί η απόδοσή σας τουλάχιστον κατά 40%. Τα μπλουζάκια θα τα πάρουν οι δύο πρώτοι νικητές (από ένα ο καθένας).

Οι επόμενοι 7 μπορούν να πάρουν από ένα παιχνίδι της επιλογής τους, ενώ οι τελευταίοι 3 θα πάρουν από ένα Last Ninja II, για το οποίο μπορείτε να διαβάσετε στο Software review.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του Διαγωνισμού των Gamers

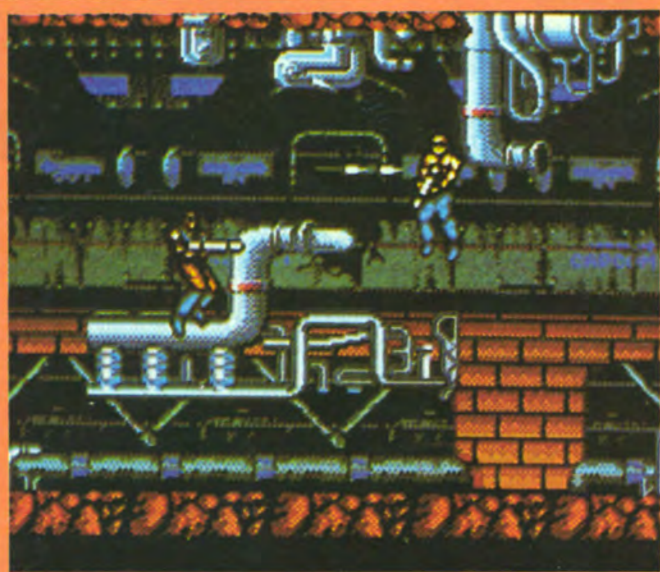
1) Πόσα διαφορετικά όπλα έχετε στη διάθεσή σας, αρχίζοντας το παιχνίδι;
1 ☐ 2 ☐ 3 ☐
2) Από τα όπλα που έχετε, ποιό δεν έχει άπειρη ενέργεια;
α) Gun β) Proton Beam γ) Smart Bomb
3) Ποιός καλλιτέχνης έκανε επιτυχία το τραγούδι "Ghostbusters";
α) Stevie Wonder β) Ray Parker Jr γ) Tone Loc

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ________ ΗΛΙΚΙΑ: ________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ________
____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ________ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ________

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση: για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

FORGOTTEN WORLDS



Έχουμε ξαναμιλήσει για το Conversion αυτό, αλλά τώρα πλησιάζει στην ολοκλήρωσή του και έτσι έχουμε πιο πολλές λεπτομέρειες.

Το Forgotten Worlds, λοιπόν, όσο κι αν φαίνεται απίστευτο, δεν είναι ένα επιμορφωτικό παιχνίδι, όπου ψάχνετε στο σύμπαν για άγνωστους και ξεχασμένους κόσμους, τους οποίους πρέπει να εκπολιτίσετε. Αντίθετα, οι ξεχασμένοι αυτοί κόσμοι σας προσφέρονται έτοιμοι. Πλην όμως, το περιβάλλον τους δεν είναι καθόλου φιλικό. Οι εξωγήινοι έχουν επιστρατεύσει όλες τους τις δυνάμεις εναντίον σας, ίσως γιατί δεν έχουν αναπτυγμένη την έννοια της φιλοξενίας. Εσείς, φυσικά, δεν είστε ο ιδεώδης καλεσμένος.

Ένα ενδιαφέρον στοιχείο είναι το ότι, όταν σκοτώνετε έναν εξωγήινο, αυτός μετατέπεται σε νόμισμα (!) το οποίο μπορείτε να μαζέψετε. Με τα νομίσματα αυτά, μπορείτε να αγοράσετε διάφορα όπλα και άλλα αντικείμενα (όπως π.χ. ενέργεια), από μαγαζιά που εμφανίζονται στο δρόμο.

Στο τέλος κάθε level σας περιμένει ο κλασικός κακός, που δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση, αλλά - πάντως - είναι εντυπωσιακός...

Όπως βλέπετε και στο screenshot, τα γραφικά έχουν μεταφερθεί αρκετά καλά και ο ήχος βοηθάει το παιχνίδι. Επίσης, αρκετά καλά έχουν μεταφέρει τον πολύπλοκο τρόπο χειρισμού του arcade παιχνιδιού.

Τέλος, σε αρκετές versions (αν όχι σε όλες), θα διατηρηθεί το two player option. Η εξερεύνηση αρχίζει στις αρχές του τρέχοντος... ■

GILBERT THE ALIEN

Ο Gilbert είναι ένας εξωγήινος και, σαν εξωγήινος, έχει περίεργο παρουσιαστικό και το κανονικό, για εξωγήινους, πράσινο χρώμα. Εκτός απ' αυτά, ο Gilbert πρωταγωνιστεί σ' ένα τηλεοπτικό σόου στην Αγγλία.

Όταν είχαν τελειώσει τα γυρίσματα και ο Gilbert γύρισε πίσω στον πλανήτη του, κυριολεκτικά ζάλισε τους κατοίκους του πλανήτη του με το να διηγείται συνεχώς πώς πέρασε στη γη, τι είδε, τις συνήθειες των γήινων πλασμάτων και άλλα πολλά.

Ο καιρός όμως πέρασε και το στόμα του Gilbert άνοιγε όλο και λιγότερο, για να πει τα ίδια και τα ίδια. Ώσπου μια μέρα έφτασε με το διαπλανητικό ταχυδρομείο ένα μήνυμα για τον Gilbert, από την Tune Tees Television Studios, με το οποίο του πρότειναν να έλθει στη γη, για να γυρίσει ένα καινούριο σήριαλ. Καταλαβαίνετε βέβαια τις αντιδράσεις των άλλων κατοίκων του πλανήτη: μόνο που δεν αυτοκτόνησαν ομαδικά. Αποφάσισαν όμως να μην αφήσουν τον Gilbert να πάει στην γη για το συμβόλαιο. Και η διορία ήταν 24 ώρες...

Έτσι, ο Gilbert πρέπει τώρα να γυρίσει τον πλανήτη για να βρει τα κομμάτια του διαστημοπλοίου, τα οποία έχουν αφαιρέσει οι υπόλοιποι, έτσι ώστε να μπορέσει να φτάσει στη γη. Οι άλλοι βέβαια έχουν κρύψει τα κομμάτια αρκετά καλά, και έτσι η αποστολή του Gilbert δεν αναμένεται εύκολη, τη στιγμή μάλιστα που οι ίδιοι θα φροντίσουν προσωπικά να του τη δυσκολέψουν, με το να μην αποκαλύπτουν το παραμικρό... Ο Gilbert θα φτάσει στη γη κάπου στα μέσα του Ιούλη.



RED HEAT

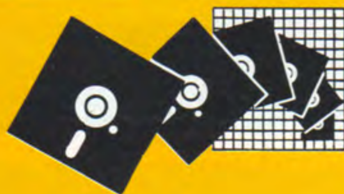
Αρκετά επίκαιρος ο τίτλος, μέσα στο καλοκαίρι, έτσι δεν είναι;

Το "Red heat" είναι ένα από τα film licences της Ocean, στο οποίο πρωταγωνιστεί ο - γνωστός μας και από προηγούμενα film licences - Arnold Schwarzenegger.

Η ιστορία έχει ως εξής: Αμερικανοί και Σοβιετικοί έχουν ενώσει τις δυνάμεις τους, για να πιάσουν έναν Σοβιετικό έμπορο ναρκωτικών, για διαφορετικούς λόγους ο καθένας (πιθανόν να εννοούν ότι θα τον κλείσουν σε διαφορετική φυλακή, ανάλογα με το ποιός θα τον πιάσει). Οι δύο ντετέκτιβς περνάνε από διάφορες δυσκολίες, όπως την συμμορία των "Cleanheads" (σας θυμίζει τίποτε;), μονομαχίες σώμα με σώμα σε χιονισμένα τοπία (εδώ παρουσιάζει ενδιαφέρον το ότι οι αντίπαλοι είναι ημίγυμνοι), τις κλασικές ανταλλαγές πυροβολισμών και, τέλος, ένα άγριο κυνηγητό λεωφορείου.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά λεπτομερειακά και βοηθούν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ο ίδιος ο Arnold φαίνεται με τους μυς του τονισμένους. Ο ήχος και το gameplay είναι ακόμη σκοτεινά σημεία, αλλά μόνο το γεγονός ότι το παιχνίδι γράφεται από την Special FX (Hysteria, FireFly, Batman II) υπόσχεται πολλά. Το Red Heat θα περιμένει να περάσουν οι άλλες... ζέστες και μετά θα κυκλοφορήσει, για να έχει το μονοπώλιο. Περιμένετέ το, στα μέσα του Σεπτέμβρη.



Νέα του Software

Τελικά οι φήμες που ήθελαν την Ocean να έχει το license για το Chase HQ επιβεβαιώθηκαν, και στην Ocean εργάζονται πυρετωδώς για να το έχουν έτοιμο ως τα Χριστούγεννα (!), πράγμα που αφήνει πολλές υποσχέσεις για την ποιότητα του conversion. Για όσους τυχόν δεν ξέρουν τι εστί Chase HQ, πρόκειται για ένα racing game, τύπου Out Run, αλλά πιο γρήγορο, με καλύτερα γραφικά και εφέ, στο οποίο πρέπει να κυνηγάτε και να τρακάρετε τα αυτοκίνητα που τα οδηγούν εγκληματίες.

• Η Ocean επίσης ετοιμάζει για τα Χριστούγεννα ένα film tie-in, από την καινούρια ταινία του Batman, η οποία τώρα γυρίζεται, και, αντίθετα με τα δύο προηγούμενα Batman, μάλλον θα είναι arcade. Τέλος, ετοιμάζουν το Nightbreed, ένα arcade-adventure, στο οποίο θα έχετε να κάνετε με μερικά πανέμορφα πλασματάκια. Αυτό αναμένεται να το δούμε στα μέσα του Σεπτέμβρη.

• Αν δεν βαρεθήκατε τα Football Manager, Football Manager 2, Tracksuit Manager, Football director και άπειρα άλλα παιχνίδια στρατηγικής ποδοσφαίρου, τότε έχουμε καλά νέα: η γνωστή σας (από αρκετά από τα προηγούμενα) Addictive ετοιμάζει το World Cup Football Manager, το οποίο θα κυκλοφορήσει αργά το φθινόπωρο. Σε τι μπορεί να διαφέρει από τα προηγούμενα, αυτό πρέπει να περιμένουμε, για να το δούμε.

• Το ότι η U.S. Gold θα κάνει το conversion του Ghosts'n'Ghouls, σας το είχαμε πει. Δεν σας είχαμε πει όμως τι ακριβώς είναι το Ghosts' n'Ghouls. Το εν λόγω coin-op, λοιπόν, είναι αυτό που νομίζαμε ότι λεγόταν "Ghosts'n'Goblins II" (ο τίτλος ήταν στα Ιαπωνικά, άρα...) και πρόκειται για ένα κυριολεκτικά εκπληκτικό coin-op, όπως θα διαβάσατε και στο arcade review του Απριλίου. Ανυπομονώ (και απορώ) να δω πώς θα τα καταφέρουν και ελπίζω να τα καταφέρουν καλύτερα από ότι με το "Black Tiger", το οποίο περιμένουμε εδώ και έξι μήνες.

• Το γνωστό hit της Amiga, "Ferrari Formula 1", βρίσκεται καθ' οδόν προς τους μικρούς μας 8bit υπολογιστές. Η Electronic Arts υπόσχεται ότι θα διατηρηθούν όλα τα στοιχεία του αρχικού παιχνιδιού, όπως: επιλογή ελαστικών και κιβωτίου ταχυτήτων, μη διακοσμητικοί καθρέφτες και pits για το απαραίτητο service του αυτοκινήτου σας.

• Και το απαραίτητο compilation: 10th frame, The Armagedon Man, Shackled, Xeno, Bobsleigh, Trantor, Mercenary, Hardball, Cholo και Psycho Pigs UXB, όλα στο "Commando Performance" από την U.S. Gold.

• Και τέλος, μια είδηση από το χώρο των coin-ops: η Williams, γνωστή για τα φλιπεράκια της, κυκλοφόρησε ένα coin-op, το "Narcs", το οποίο είναι κάτι σαν εξελιγμένο "Jail Break" και είναι αφιερωμένο στον αγώνα κατά των ναρκωτικών. Σίγουρα θα ήταν καλό, κάποια εταιρία να αναλάμβανε το conversion του coin-op αυτού για τους υπολογιστές, ώστε να διαδοθεί περισσότερο.

Αυτά λοιπόν και καλό καλοκαίρι...

ARCADE

του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

Ordyne



Καιρό είχαμε να δούμε ένα καθαρόαιμο shoot'em up. Έτσι, το Ordyne μας κέντρισε το ενδιαφέρον, αμέσως μόλις το είδαμε. Πρόκειται για ένα shoot'em up game, φτιαγμένο απ' την Namco. Ήρωάς του ένας μικροσκοπικός ανθρωπάκος, μέσα σ' ένα διαστημόπλοιο, που κατευθύνετε εσείς. Αποστολή του να βρει την αγαπημένη του και να τη σώσει απ' τα χέρια των κακών εξωγήινων - διότι οι εξωγήινοι είναι πάντα κακοί.

Η δράση εξελίσσεται κάπου στο διάστημα και τη βλέπετε απ' τα πλάγια, ενώ η οθόνη σκρολάρει απ' τα αριστερά προς τα δεξιά και πάνω - κάτω μερικές φορές. Εκείνο που θα σας εντυπωσιάσει, μόλις δείτε το παιχνίδι, είναι τα πολύ καλά χρώματά του: παστέλ και πολύ σωστά χρησιμοποιημένα, δίνουν

Rally Bike

Το καλοκαίρι αυξάνονται κατά μεγάλο ποσοστό οι πωλήσεις δίτροχων - άρα και οι αναβάτες. «Καλοκαίρι λοιπόν, καιρός για βόλτες με μηχανή» σκέφτηκε η Taito. Και όχι μόνο σκέφτηκε, αλλά και έκανε. Το Rally Bike σας ανεβάζει σε μια μοτοσικλέτα δρόμου - όχι ιδιαίτερα γρήγορη -και σας ρίχνει στον αγώνα. Αγώνας που δεν γίνεται μέσα σε κάποια πίστα, ούτε στο χώμα, αλλά σε αγροτικούς δρόμους και μερικές φορές στις λεωφόρους των πόλεων που συναντάτε. Σκοπός σας φυσικά, να βγείτε πρώτος. Ακούγεται όπως πάντα απλό, αλλά δεν είναι. Ο αγώνας είναι χωρισμένος σε stages, τα οποία όχι μόνο πρέπει να τελειώσετε εντός χρόνου, αλλά και να είστε μέσα σε κάποια συγκεκριμένη κατάταξη (ας πούμε μέσα στους 20 ή 30 πρώτους). Όμως, στο παιχνίδι, εκτός απ' το χρόνο σας, τελειώνουν και τα καύσιμα. Φυσικά, υπάρχουν πρατήρια πάνω στη διαδρομή, όταν όμως ανεφοδιάζεστε, οι υπόλοιποι αγωνιζόμενοι σας προσπερνάνε. Προσοχή λοιπόν

Το Rally Bike το βλέπ λά και το scrolling της ο κυρίως top to bottom. ότι βλέπετε το παιχνίδι μαρτυρά συνήθως την ἱ







στον παίκτη μια πολύ δελεαστική εικόνα. Συννεφάκια ανάμεσα στο ροζ και το μπλε, μοβ εχθροί και διάφορα άλλα τέτοια. Οι προγραμματιστές της Namco φαίνεται πως είχαν μεγάλη φαντασία, όταν έφτιαχναν τους εχθρούς σας. Αυτό φαίνεται απ' τη μεγάλη γκάμα sprites που έχετε ν' αντιμετωπίσετε. Θα ήθελα να σταθούμε λίγο στο θέμα των sprites: αρκετά μεγάλα, με κύριο χαρακτηριστικό τους την πρωτοτυπία. Βέβαια, μερικές βασικές ιδέες έχουν παρθεί από άλλα shoot'em up games, χωρίς όμως να φτάνουν στο σημείο της αντιγραφής. Γενικά, τα graphics του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και το scrolling της οθόνης πολύ smooth - πράγμα που συνηθίζεται άλλωστε στα τελευταία games αυτού του είδους.

Να περάσουμε στον τομέα του control τώρα. Ελέγχετε το διαστημοπλοιάκι μ' ένα joystick για τις κινήσεις και δύο κουμπιά για τα όπλα. Ένα απ' αυτά σας επιτρέπει να ρίχνετε βόμβες στους εχθρούς που βρίσκονται στη γή, ενώ το δεύτερο ενεργοποιεί τα πυροβόλα του διαστημοπλοίου. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να πούμε πως το παιχνίδι διαθέτει και bonus όπλα. Μερικοί εχθροί λοιπόν, όταν τους σκοτώσετε, δίνουν κάποια μπαλονάκια με 50, 100, 500 και 1.000 πόντους. Αν κατορθώσετε να πάρετε τα μπαλονάκια αυτά μαζεύετε τους πόντους και τους χρησιμοποιείτε για ν' αγοράσετε bonus όπλα. Πώς γίνεται αυτό; Απλώς μπαίνετε σε κάποια ιπτάμενα μαγαζιά, όπου και εξοπλίζεστε αφήνοντας το ανάλογο αντίτιμο.

Το Ordyne είναι ένα παιχνίδι απ' αυτά που ονομάζονται «μεσαίας κατηγορίας». Αφήνει δηλαδή τον παίκτη να εξοικειωθεί αρκετά, προτού τον δυσκολέψει. Πιστεύω πως θα σας αρέσει.

πτομέρειας στα graphics, πράγμα που συμβαίνει και εδώ. Σας αποζημιώνει όμως το scrolling, που είναι πολύ γρήγορο.

Ελέγχετε τη μοτοσικλέτα σας μ' ένα μοχλό και δύο κουμπιά. Είναι προφανές σε τι χρησιμεύει ο μοχλός. Όσο για τα κουμπιά, αποτελούν το γκάζι και το φρένο σας. Θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι απ' το παιχνίδι λείπουν τελείως οι στροφές πάνω από 30 μοίρες - λόγω φυσικά του top to bottom scrolling. Τα εμπόδια που θα συναντήσετε είναι πολλά και διάφορα: από άλλους αγωνιζόμενους που θέλουν κι αυτοί να νικήσουν (τι συνήθεια κι κι αυτή) και ασυνείδητους οδηγούς (κάτι μου θυμίζει αυτό), μέχρι πέτρες, δέντρα κ.λπ.

Το Rally Bike είναι ένα αρκετά ασυνήθιστο και πολύ καλό game, που συνδυάζει το arcade στοιχείο με το bike racing. Θα σας αρέσει σίγουρα.





Video

ΒΙΝΤΕΟΜΑΝΕΙΣ φαντασιόπληκτοι γειά. Ξέρω, ξέρω, πολλή ζέστη, εξετάσεις, για βίντεο θα είμαστε τώρα... Δικαιολογίες! Μια λεμονάδα καλά παγωμένη, μια αναπαυτική πολυθρόνα στο μπαλκόνι, γυρίστε και την τηλεόραση και θα δείτε ότι τίποτα δεν αξίζει περισσότερο από μια ταινία. Ώρα 23:30. Όποιος είναι πιο κοντά στο διακόπτη, να σβήσει τα φώτα!

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ (LABYRINTH)

ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΝΤΕΪΒΙΝΤ ΜΠΟΟΥΙ, ΤΖΕΝΙΦΕΡ ΚΟΝΕΛΙ, ΝΤΕΪΒΙΝΤ ΚΟΛΕΝΤΖ, ΣΤΙΒ ΓΟΥΑΪΤΜΑΙΡ, ΚΑΡΕΝ ΠΡΕΛ (Στις φωνές των πλασμάτων)

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΤΖΙΜ ΧΕΝΣΟΝ

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 98΄



Πολλοί από εσάς αγαπάτε ιδιαίτερα τις role playing περιπέτειες. Όχι όλοι βέβαια. Το ξέρω ότι υπάρχουν και μερικοί που θεωρούν ότι τα παιχνίδια αυτού του είδους δεν φημίζονται για τη δράση τους. Είναι όμως σίγουρο ότι όλοι θα θέλατε να παρακολουθήσετε να ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια σας ένα γοητευτικό παραμύθι με ξωτικά, νεράιδες, λαβύρινθους και πολλά πολλά απρόοπτα.

Κάτι τέτοιο είναι το Labyrinth, η ιστορία ενός κοριτσιού ενάντια στον άρχοντα των ξωτικών. Η Σάρα ζει με τους γονείς της σε ένα συνηθισμένο κατά τα άλλα σπίτι, φροντίζοντας το μικρό της αδελφάκι. Το να φροντίζεις βέβαια ένα μικρό ζιζάνιο που αποτελεί την προσωποποίηση της σειρήνας δεν είναι εύκολη υπόθεση. Καταλαβαίνετε λοιπόν πώς νιώθει η μικρή Σάρα. Ενώ λοιπόν οι προσπάθειές της να κοιμηθεί αποτυγχάνουν για εικοστή φορά, στο μυαλό της γεννιέται μια ευχή, από αυτές που συνήθως γεννιούνται σε τέτοιες περιπτώσεις: να απαγάγουν τον αδελφό της οι καλικάντζαροι. Και ναι μεν στην πραγματικότητα ποτέ δεν πιάνουν οι ευχές, στον κινηματογράφο όμως δεν έχει τέτοια. Ό,τι πεις, γίνεται.

Δεν προλαβαίνει η Σάρα μας να το σκεφτεί και αμέσως εμφανίζεται η συνονόματή της, η Μάρα, και το Κακό Συναπάντημα. Μικρά τριχωτά όντα εμφανίζονται από κάθε σημείο του δωματίου: μέσα από τις κουρτίνες, κάτω από τα χαλιά, αρπάζουν το μικρό και εξαφανίζονται το ίδιο ξαφνικά. Μόλις η μικρή Σάρα συνειδητοποιήσει το κακό που προκάλεσε, θα πάρει την ευχή της πίσω, αλλά θα είναι πια αργά. Ο αδελφός της θα έχει γίνει άφαντος.

Όμως, στο Βασιλιά των Ξωτικών αρέσουν τα παιχνίδια. Εμφανίζεται μπροστά της και της αναφέρει τους όρους ενός παράξενου παιχνιδιού: Αν η Σάρα θέλει να επιστρέψει ο αδελφός της, θα πρέπει να έρθει να τον βρει η ίδια, διασχίζοντας το μαγικό λαβύρινθο και φτάνοντας στη χώρα των καλικάντζαρων, μέσα σε ορισμένο χρόνο. Αν δεν τα καταφέρει, τότε το μωρό θα γίνει ξωτικό και θα μείνει για πάντα στην εξουσία του Άρχοντα. Η Σάρα δέχεται. Δεν θα μπορούσε βέβαια να κάνει κι αλλιώς, εκτός κι αν ήθελε να τα βάλει με όλους τους θεατές που περιμένουν να δουν τα τοπία της Καλικαντζαροχώρας.

Η χώρα του ονείρου σίγουρα δεν ενδείκνυται για τουρισμό. Οι νόμοι της πραγματικότητας δεν ισχύουν. Η λογική μπερδεύεται με την ψευδαίσθηση, το παρόν με το μέλλον, το χτες με το σήμερα. Σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, ο Άρχοντας των Ξωτικών δεν είναι καθόλου τίμιος παίκτης. Είναι ικανός να κάνει τις πιο απίθανες ζαβολιές. Να γυρίσει τον χρόνο γρήγορα εμπρός, να δημιουργήσει ένα σωρό εμπόδια εκεί που πριν δεν υπήρχαν, να βάλει τους υπηκόους του να παραπλανήσουν τη Σάρα... η δική μας γνώμη πάντως είναι ότι ο «κακός» δεν είναι και τόσο κακός τελικά. Απλά του αρέσει να δοκιμάζει την δύναμή του ενάντια στις αρετές των ανθρώπων. Μια από αυτές είναι η αγάπη, η δύναμη που γκρεμίζει όλες τις εξουσίες. Το μόνο όπλο της Σάρα είναι αυτό, και με τη βοήθειά του θα καταφέρει να ξεπεράσει ένα πλήθος από εμπόδια μέχρι την τελική αναμέτρηση. Γιατί, ναι μεν μπορεί ο Άρχοντας των Ξωτικών να

Review

μην είναι (πολύ) κακός, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι του αρέσει να χάνει κι όλας...

Η περιπέτεια μας περνά από έκπληξη σε έκπληξη. Η Σάρα προχωρά με αβέβαια βήματα προς την είσοδο του Λαβύρινθου, ενός χάους από πέτρινους διαδρόμους. Πολύ σύντομα καταλαβαίνει ότι δεν πρέπει να εμπιστεύεται ούτε τα έμψυχα ούτε τα άψυχα: οι προσπάθειές της να «μαρκάρει» τα σημεία που πέρασε αποβαίνουν άκαρπες, μια και κάτι περίεργα ποντικάκια μετακινούν τις μαρκαρισμένες πέτρες! Στην προσπάθειά της να βρει κάποια βοήθεια, θα συναντήσει δυο κατοίκους των διαδρόμων, οι οποίοι δεν έχουν ταξιδέψει ποτέ μέχρι την χώρα του Ονείρου. Μετά από πολλές περιπέτειες κι αφού η Σάρα τους σώσει τη ζωή από πολλούς κινδύνους, θα νιώσουν για πρώτη φορά την αληθινή αξία της φιλίας και τελικά θα σχηματίσουν μια κάπως φοβισμένη, αλλά αρκετά θαραλλέα συντροφιά, η οποία θα έχει να αντιμετωπίσει αμέτρητους και απρόβλεπτους κινδύνους.

Να σας πούμε περισσότερα; ʼΟχι, μάλλον σας είπαμε ήδη πολλά. Θα πρέπει να σας τονίσουμε πάντως ότι την κύρια ευθύνη της παραγωγής και των εφέ την έχουν δύο πολύ μεγάλοι «παραμυθάδες»: ο Τζιμ Χένσον και ο Τζωρτζ Λούκας. Τον δεύτερο τον ξέρετε μάλλον περισσότερο από τον πρώτο: είναι ο παραγωγός και σκηνοθέτης του «Πόλεμος των ʼΑστρων» και του «Γουίλοου», ειδικευμένος σε θέματα κινηματογραφικών τρυκ και ιδρυτής της πιο διάσημης εταιρίας παραγωγής εφέ στην Αμερική. Ο πρώτος είναι στενός συνεργάτης του, αλλά όχι μόνον αυτό. Πρόκειται για τον δημιουργό των «Μάπετς», της σειράς με τις πασίγνωστες κούκλες. Στις ταινίες που αναφέραμε είχε αναλάβει να δημιουργήσει και να κινήσει με φυσικότητα και ζωντάνια πολλές από τις διάφορες εξωγήινες φυλές που έπαιρναν μέρος. Στο Λαβύρινθο όμως η ταινία όλη είναι στην διάθεσή του. Θα πατήσετε σίγουρα πολλές φορές το "Pause" για να απολαύσετε μια μια όλες τις τρελές μικρές φάσεις που ξεπετάγονται από κάθε μεριά της οθόνης σε όλες σχεδόν τις σκηνές του έργου. Τα χρώματα είναι θαυμάσια και τα σκηνικά επίσης. Να προσέξετε τη σκηνή της εισβολής στην πόλη, είναι ίσως η καλύτερη. Και φυσικά δεν θα μπορούσαμε να μην πούμε κάτι για τον υπέροχο Ντέιβιντ Μπόουι, ο οποίος, σαν ʼΑρχοντας των Ξωτικών, κλέβει την παράσταση. Εκτός βέβαια από το ρόλο, είναι υπεύθυνος και για τη μουσική επένδυση της ταινίας, κάτι που σίγουρα θα είναι ένα «συν» για όλους τους οπαδούς του (βλέπε υποφαινόμενο).

ΤΙΤΛΟΣ: ΚΑΙ ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ ΤΡΕΛΑΘΗΚΑΝ (SHORT CIRCUIT)
ΕΤΑΙΡΙΑ: CBS/FOX
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΑΛΙ ΣΙΝΤΙ, ΣΤΗΒ ΓΚΟΥΤΕΝΜΠΕΡΓΚ, ...ΡΟΜΠΟΤ No 5
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΤΖΟΝ ΜΠΑΝΤΑΜ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 95΄



Ναι, ήμουν σίγουρος ότι θα το ξέρατε. Πρόκειται για τη νέα μεγάλη φυσιογνωμία που ήρθε να προστεθεί στις μηχανοκίνητες βεντέτες του Χόλιγουντ. Συνδυάζει τη ζωντάνια και την καπατσοσύνη του C3PO (Star Wars) και την ευαισθησία του ʼΕντγκαρ (Electric Dreams). Σχεδιάστηκε αρχικά για να γίνει κάτι αντίστοιχο με τον «Εξολοθρευτή»: ένα μηχανικό τέρας προγραμματισμένο για στρατιωτικούς σκοπούς, αλλά την τελευταία στιγμή κάτι δεν πήγε καλά. Να ήταν κάποιο bug στο πρόγραμμα; Κάποιο λάθος στο software τεχνητής νοημοσύνης; Αυτό που ξέρουμε τελικά με σιγουριά είναι το γεγονός ότι ο κύριος Νο 5 δεν είναι καθόλου πρόθυμος να τρέχει σε μάχες. Το μόνο που θέλει είναι η ησυχία του: ένα ωραίο και άνετο μηχανοστάσιο για να ξεκουράζεται, μερικές μποτίλιες από παλιό, καλό λάδι και πολύ λίγο ρεύμα, γιατί είναι λιτοδίαιτος. ʼΟλα αυτά προσπάθησε να τα εξηγήσει στους δημιουργούς του, αλλά δεν κατάφερε και πολλά πράγματα. Με το δίκιο τους βέβαια οι άνθρωποι: πού ακούστηκε ρομπότ να έχει και επιθυμίες! Δυστυχώς γι' αυτούς, το Νο 5 είναι ζωντανό.

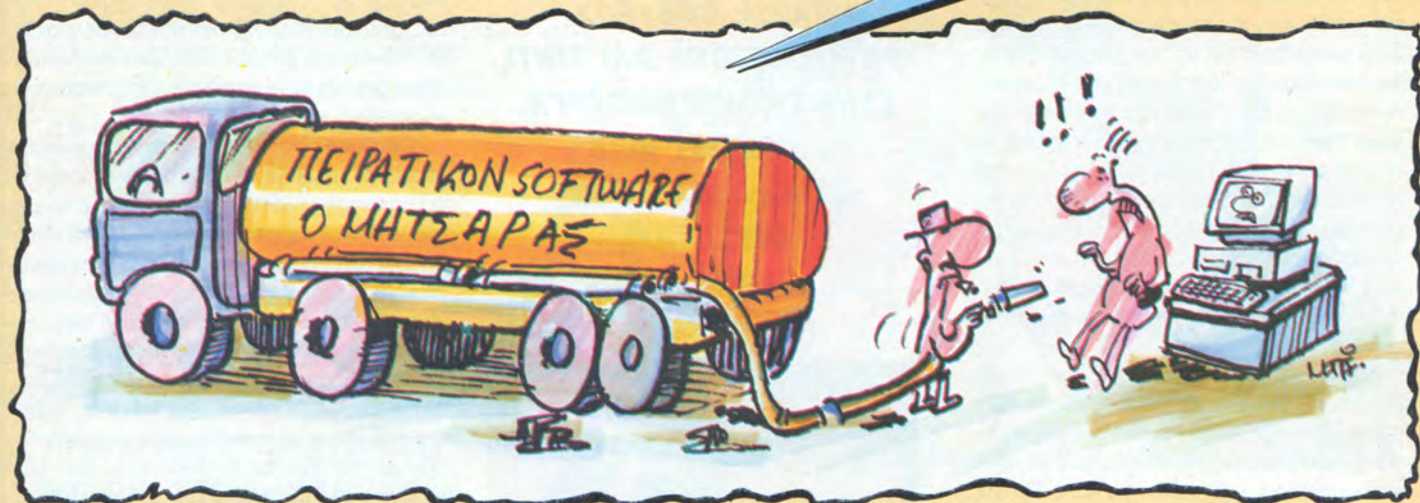
ʼΟλα ξεκίνησαν όταν οι στρατιωτικοί δημιούργησαν τη νέα γενιά ηλεκτρονικών ρομπότ, τελειοποιημένων σε ανθρώπινο επίπεδο και με υψηλό δείκτη τεχνητής ευφυίας. Το κακό είναι ότι στις περιπτώσεις αυτές τα πράγματα αρχίζουν να μπερδεύονται: τα μηχανήματα μπορεί να αρχίσουν να σκέφτονται από μόνα τους, να αποκτούν ανθρώπινα συναισθήματα και τελικά να αναλαμβάνουν δικές τους πρωτοβουλίες. Αντίθετα βέβαια με τις προηγούμενες περιπτώσεις (όπως για παράδειγμα ο παρανοϊκός ʼΕκτωρ στο «Κρόνος 3») όπου τα ρομπότ κάνουν συνήθως κάτι κακό, το Νο 5 είναι μάλλον καλοσυνάτο. Δεν παύει όμως να αποτελεί μπέρδεμα. Και η πιο αποτελεσματική λύση είναι η καταστροφή. Το Νο 5 πρέπει να διαλυθεί!

Θα μπορούσατε όμως να κάνετε εσείς αυτό το πράγμα; Μάλλον όχι. ʼΕτσι και γίνεται... το ρομπότ αποκτά φίλους, οι οποίοι αναλαμβάνουν να το προστατέψουν. Το πώς βέβαια θα γίνει αυτό και πώς τελικά θα σωθεί το ρομπότ από τους διώκτες του είναι κάτι που θα πρέπει να το παρακολουθήσετε μόνοι σας.

Το "Short circuit" είναι μια από τις ταινίες που σίγουρα θα ξέρετε: αν δεν έχετε δει τον Νο 5 τότε θα έχετε παίξει σίγουρα μαζί του στον υπολογιστή, μια και έχει εδώ και πολύ καιρό κυκλοφορήσει σε game. Βέβαια το παιχνίδι δεν έχει καμιά σχέση με το χιούμορ και τις απολαυστικές στιγμές της ταινίας, γι' αυτό καλά θα κάνετε να την έχετε υπ' όψιν σας. Θα αναρωτηθήκατε βέβαια γιατί δεν μιλήσαμε για το "Short circuit 2", το οποίο είναι σχετικά πρόσφατο, αλλά μάλλον μαντεύετε το γιατί. Η καλύτερη ταινία είναι πάντα η πρώτη ταινία. Δεν έχετε παρά να δείτε... και τις δύο και να κάνετε την σύγκριση.



Micro ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ





ΚΑΙ ΤΩΡΑ ...ΜΠΛΕΞΑΜΕ!

Γιατί με βάζετε κάθε φορά να σπάω το κεφάλι μου για να βρίσκω δύσκολα προβλήματα - τρέφοντας κάπου βαθιά μέσα μου την ελπίδα ότι «να, τώρα σας έπιασα, αυτό δεν το βρίσκετε» - από τη στιγμή που αποδεικνύεστε μήνα με το μήνα όλο και πιο «σαΐνια»; Ορίστε: Για το πρόβλημα του τεύχους 54 (Απριλίου), που ζητούσαμε δύο κατοπτρικούς αριθμούς, των οποίων τα τετράγωνα περιέχουν όλα τα ψηφία από μία φορά, λάβαμε 68 σωστές απαντήσεις. Για να ακριβολογούμε, οι σωστές απαντήσεις που λάβαμε ήταν 70, αλλά οι δύο που «κόπηκαν» ήταν σε κοινό χαρτί αλληλογραφίας και όχι σε καρτ-ποστάλ. Δεδομένου ότι ο όρος που θέτουμε - να μας στέλνετε καρτ-ποστάλ - δεν είναι από βίτσιο μας, αλλά για να μας εξυπηρετεί στην κλήρωση, με λύπη μας αναγκαστήκαμε να «κόψουμε» τις δύο συγκεκριμένες απαντήσεις. Άλλωστε, δεν πρέπει να έχετε παράπονο: Κάθε φορά το τονίζουμε, οπότε δεν μπορείτε να επικαλεστείτε άγνοια...

Η σωστή απάντηση του προβλήματος, για όσους δεν τη βρήκαν, είναι το ζευγάρι των αριθμών 54918 και 81945. Νικητής αναδείχθηκε ο φίλος της στήλης Γιάννης Πετρόπουλος, κάτοικος Αλίμου, του οποίου η κάρτα ανασύρθηκε από την κληρωτίδα, για να του χαρίσει ένα χρόνο συνδρομή στο περιοδικό. Συγχαρητήρια, κύριε Γιάννη μας!

Γι' αυτό το μήνα, κάτι σχετικά εύκολο - ζέστες έχουμε, δεν είναι καιρός για πολύ ζόρι: Ζητάμε να βρείτε το μεγαλύτερο δυνατό ακέραιο, του οποίου οι πρώτοι παράγοντες (εξαιρουμένης της μονάδας) να έχουν άθροισμα ακριβώς 100. Δίνουμε ένα παράδειγμα, έτσι, για σιγουριά ότι έγινε κατανοητή η εκφώνηση. Οι πρώτοι παράγοντες του αριθμού 12 είναι οι 2, 2 και 3 (αφού 2×2×3= 12). Το άθροισμά τους είναι 2+2+3= 7.

Αν, λοιπόν, νομίζετε ότι βρήκατε τη σωστή απάντηση, δεν έχετε παρά να μας τη στείλετε ΣΕ ΚΑΡΤ-ΠΟΣΤΑΛ μέχρι τις 5 Σεπτεμβρίου. Μέχρι τότε, γειά σας!

Υ.Γ. Κλείνοντας, θα πρέπει να ζητήσουμε συγγνώμη που στο περασμένο τεύχος, για τεχνικούς λόγους, η στήλη έλαμψε δια της απουσίας της.

Dominator NX 650



ZXR 750





KLR 250



GPX 750 R



απο σημερα

TENGAI



CBR 600 F



Africa Twin XRV 650



ΜΟΤΟ

KMX 200



CBR 1000 F



FZR 600



του αυριο...

RGV 250



VFR 750 R



GSX 750 F



GPX 600 R



RG 500



GSXR 1100



NX 250



ZX 10



Φ. ΚΑΦΕΤΖΟΠΟΥΛΟΣ κ΄ ΣΙΑ οε

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ - ΕΜΠΟΡΙΟ ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΩΝ

ΕΚΘΕΣΗ - ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ - ΑΞΕΣΟΥΑΡ:

ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 458 - 15342 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ - ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: 6380300 - 6395704 – FAX: 6396011

Super TENERE 750



GSX-R750



Ένα νέο P.C.
Made in West Germany
Που είναι Schneider
Που το λένε EURO PC
Που έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων
Που είναι personal computer
Που είναι home computer
Που κάνει 99.000* δραχμές!



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

• Επεξεργαστής 8088-1 στα 9,54 MHz (Επιλογή στα 7,16 MHz ή και 4,77 MHz) • Κ. Μνήμη 512 KB RAM • Μνήμη 32 KB ROM • Μονόχρωμη και έγχρωμη κάρτα γραφικών (Hercules Graphics 720×348, CGA Graphics 640×200 ή 320×200 με 16 χρώματα) • Παράλληλη έξοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό (RS 232) interface
• Drive δισκέττας $3^1/_2$, 720 KB • Real time clock
• Set up menu • Πληκτρολόγιο συμβατό με AT
• Μονόχρωμη οθόνη 12" (amber) ή έγχρωμη 14"
• Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δισκέττα $5^1/_4$", 360 KB - mouse/joystick

Προγράμματα MS-DOS 3.3, GW Basic και Microsoft Works (περιλαμβάνουν Word processing - Spreadsheet - Data base και Communications)

* Χωρίς Φ.Π.Α.

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Schneider

Ευρωπαϊκή νοημοσύνη

com quest

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 3 - 117 43 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9231693 - 9028135 FAX: 9028212